DVD PEŁNE WERSJE

SNIPER GHOST WARRIOR 2 PL

ANOMALY ÜBER BUNDLE PL ZESTAW 5 GIER

NR 03/2016 (253) OD 09.02.2016 DO 07.03.2016 INDEX: 334561
CENA 15 ZŁ 99 GR W TYM 8% VAT

CD-ACTION

JUŻ GRALIŚMY
HOMEFRONT THE REVOLUTION

RECENZJE
XCOM 2
UNRAVEL

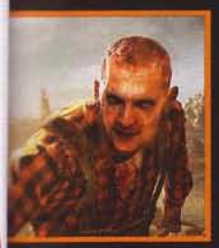
DYING LIGHT

THE FOLLOWING

THE WITNESS
PONY ISLAND
THIS WAR OF MINE THE LITTLE ONES
ASSASSIN'S CREED CHRONICLES INDIA
DARKEST DUNGEON

INDEX: 334561
CENA: 15,99 ZŁ
W TYM 8% VAT

ISSN 1426-2916
03
9 771426 291600



SZYKUJEMY SIĘ

Jak to jest, że dopiero świętowaliśmy hucznie 18 urodziny, a tu już lada tydzień czeka nas dwudziestka? Nie uprzedzajmy jednak faktów – świętowanie rozpoczniemy od kolejnego numeru magazynu. Teraz w rękach macie wydanie też pod wieloma względami wyjątkowe. Zacznijmy od dodatków: choć w foliowej kopercie znaleźliście jedną płytę, dostajecie aż sześć pełnych wersji gier. Z czego aż trzy, które możecie uruchomić zarówno na komputerze, jak i telefonie czy tablecie. Mamy nadzieję, że ta niespodzianka przypadnie Wam do gustu.

W magazynie widać, że zima w grach się skończyła. Zaczynają się pojawiać nowości, o których już teraz możemy powiedzieć, że będą walczyć o największe trofea przy okazji podsumowań pod koniec roku. Nie ma co jednak aż tak daleko wybiegać w przyszłość, bo przed nami dużo świetnej zabawy...

...i miłej lektury!
Maciek Kuc

POLECAMY

CormaC: Najwięcej frajdy dała mi w tym miesiącu lektura „Sekretnego życia twórców gier". Mac Abra cofa się w tym cyklu do połowy laty 90., by barwnie i dosadnie opowiedzieć z pierwszej ręki pracownika studia Leryx Longsoft o pionierskich, bardzo naiwnych czasach polskiego gamedevu. Można się pośmiać, można trochę wzruszyć, jeśli ma się trzy dyszki i pamięta tamtą epokę z dzieciństwa.

Mac Abra: Polecam szczególnie recenzję najnowszego XCOM-a autorstwa gema. I wcale nie dlatego, że się z nią zgadzam (bo w wielu miejscach mam zupełnie inne zdanie), ale dlatego, że gem w sposób rzeczowy i fachowy wytyka grze to, co mu się w niej nie podoba. Nie jestem zwolennikiem zasady „dobra recenzja to taka, która mówi to samo, co ja myślę".

Krigore: W czasach, kiedy każdego szpiegują NSA, CIA, KGB, masoni i cykliści, trzeba umieć się przed tym zabezpieczyć. Polecam więc poradnik Allora o szyfrowaniu danych oraz test nośników – z nich dowiecie się, na czym najlepiej przenosić i przechowywać różne pliki oraz jakim programem najskuteczniej ukryć przed rodzicami kolekcję ulubionych fot niezbyt ubranych panienek.

SPIS TREŚCI

GRY

Info ... 004

W PRODUKCJI
No Man's Sky ... 012
Attack on Titan ... 014
Below ... 016
Paragon ... 017
Ghost Recon: Wildlands ... 018

JUŻ GRALIŚMY
Krai Mira ... 020
The Tomorrow Children ... 021
Unreal Tournament ... 022
Crowfall ... 023
The Division ... 024
Homefront: The Revolution ... 026

RECENZJE
Dying Light: The Following ... 030
Dragon's Dogma: Dark Arisen ... 036
Unravel ... 038
Homeworld: Deserts of Kharak ... 040
Adventure Time ... 042
Resident Evil 0 HD ... 043
XCOM 2 ... 044
Oxenfree ... 046
The Age of Decadence ... 048
Punch Club ... 049
This War of Mine: The Little Ones ... 050
Helldivers ... 051
Typoman ... 051
Darkest Dungeon ... 052
The Witness ... 054
The Deadly Tower of Monsters ... 055
Gemini: Heroes Reborn ... 056
Attractio ... 057
World of Tanks (PS4) ... 057
Blade & Soul ... 058
That Dragon, Cancer ... 060
Amplitude ... 061
Tharsis ... 061
Read Only Memories ... 062
Sebastien Loeb Rally Evo ... 063
Prison Architect ... 064
Assassin's Creed Chronicles: India ... 066
Rise of the Tomb Raider ... 068
Pony Island ... 069
Death by Game Show ... 070
UnderRail ... 071

Gry mobilne
Surfingers ... 072
Pocket Mortys ... 072
Sky Chasers ... 072
Candy Crush Jelly Saga ... 073
Steel Empire ... 073
Pokémon Picross ... 073
Baum ... 073

PUBLICYSTYKA
Wirus DLC ... 078
Felieton: Doktryna czipsowatości ... 081
Parszywa siódemka ... 082
Kusoge, czyli złe gry też są wspaniałe ... 084
Sekretne życie twórców gier, cz.1 ... 086
Independent Games Festival ... 088
Felieton: Niem(m)oc ... 092
Epitafium: Ugo Volt ... 093
Demony prędkości ... 094
VR jest tanie/dobre ... 096
Szpile ... 130

TECHNOLOGIE

Info ... 104

MEGAPORADNIK
Megatest: Bezpiecznie i szybko – nośniki danych ... 108

TESTY
Mysz SteelSeries Rival 100 ... 116
Mysz Asus ROG GX860 Buzzard ... 116
Klawiatura mechaniczna Ravcore Edge ... 116
Monitor Asus PG279Q ... 117
Monitor AOC G2460PF ... 117
Monitor Eizo FS2735 ... 117
Notebook Asus ROG GL752VW ... 118
Ultrabook Asus UX303LB ... 118
Słuchawki Plantronics RIG 500E ... 119
Słuchawki ART X1 ... 119
Słuchawki CM Storm Resonar ... 119

PORADNIK
Robimy platformówkę – kurs Unity część 2 ... 120

INNE

Na Luzie ... 100
Action Redaction ... 124
Prenumerata ... 127
Zawartość DVD ... 128

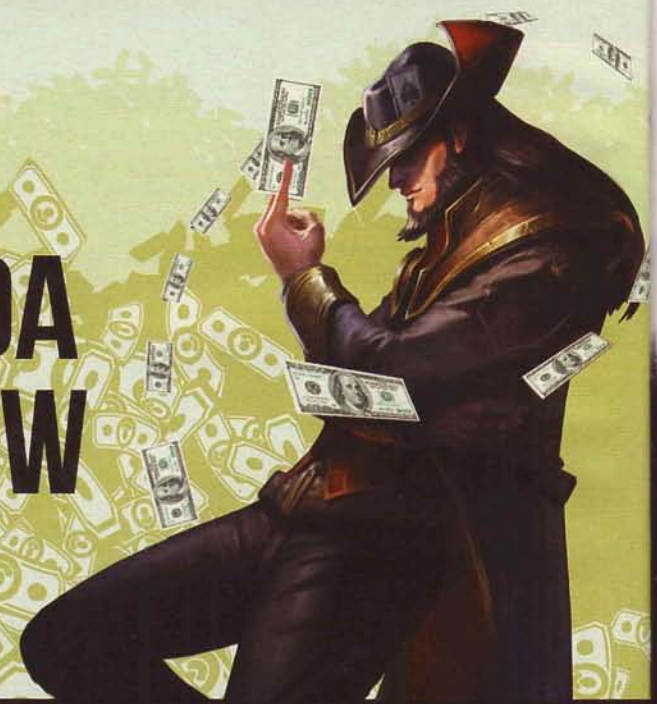
INDEKS GIER

Adventure Time ... 042
Age of Decadence, The ... 048
Amplitude ... 061
Armello ... 090
Assassin's Creed Chronicles: India ... 066
Attack on Titan ... 014
Attractio ... 057
Baum ... 073
Beginner's Guide, The ... 088
Below ... 016
Black Closet ... 088
Blade & Soul ... 058
Candy Crush Jelly Saga ... 073
Cibele ... 091
Crowfall ... 023
Darkest Dungeon ... 052, 089
Deadly Tower of Monsters, The ... 055
Death by Game Show ... 070
Division, The ... 024
Dragon's Dogma: Dark Arisen ... 036
Dying Light: The Following ... 030
Fantastic Contraption ... 091
Gemini: Heroes Reborn ... 056
Ghost Recon: Wildlands ... 018
Gnog ... 090
Helldivers ... 051
Her Story ... 089
Homefront: The Revolution ... 026
Homeworld: Deserts of Kharak ... 040
Infinifactory ... 091
Keep Talking And Nobody Explodes ... 089
Kingdom ... 091
Krai Mira ... 020
Lumini ... 090
Magic Circle, The ... 088
Mini Metro ... 089
No Man's Sky ... 012
Orchids to Dusk ... 091
Oxenfree ... 046, 090
Panoramical ... 090
Paragon ... 017
Pocket Mortys ... 072
Pokémon Picross ... 073
Pony Island ... 069
Prison Architect ... 064
Progress ... 091
Punch Club ... 049
Read Only Memories ... 062
Resident Evil 0 HD ... 043
Rise of the Tomb Raider ... 068
Sebastien Loeb Rally Evo ... 063
Sky Chasers ... 072
Steel Empire ... 073
Superhot ... 089
Surfingers ... 072
Tharsis ... 061
That Dragon, Cancer ... 060, 090
This War of Mine: The Little Ones ... 050
Tomorrow Children, The ... 021
Typoman ... 051
Ugo Volt ... 093
UnderRail ... 071
Undertale ... 089
Unravel ... 038
Unreal Tournament ... 022
Witness, The ... 054
World of Tanks (PS4) ... 057
XCOM 2 ... 044

KOLEJNY NUMER MAGAZYNU UKAŻE SIĘ 08.03.2016

WYDARZENIE NUMERU

1,6 MILIARDA DOLARÓW W ROK



Kupił niejedną skórkę w ubiegłym roku: **enki**

Tyle właśnie zarobiło League of Legends na mikrotransakcjach według szacunków firmy SuperData Research trudniącej się analizą globalnego rynku branży gier i jeżeli nie jest to najważniejsza od dawna liczba numeru, to nie wiem, co może nią być.

No dobrze, mam jeden pomysł – 61 miliardów dolarów, czyli ubiegłoroczna wartość całego gamingowego rynku. To wzrost o 8% względem 2014 i kwota, za którą Notch mógłby kupić swoją ekstrawagancką willę w Beverly Hills kolejne 870 razy. Jeżeli chodzi o najgorętsze rynkowe trendy, SuperData wskazuje znaczny wzrost w cyfrowej sprzedaży gier konsolowych (wzrost o 34%, ale na razie wciąż „tylko" 4 miliardy obrotu) oraz wciąż rosnący w zastraszającym tempie rynek tytułów mobilnych (wzrost o 10% i obrót w wysokości 25,8 miliarda czyni smartfony i tablety najbardziej dochodowymi obecnie platformami do gier). Biorąc pod uwagę fakt, iż ogromna większość dochodów w tym drugim przypadku pochodzi z mikrotranskacji, po raz kolejny okazuje się, jak złudne i przewrotne w kontekście całego rynku wydaje się sformułowanie „free-to-play".

Mimo nieustającego szturmu tytułów mizianych i pukanych, z których pierwsza dziesiątka zarobiła w 2015 roku ok. 6,18 mld dolarów, bastion największych pecetowych krezusów wciąż jeszcze nie upadł. Licząca tyle samo gier „blaszana" czołówka zgarnęła 6,3 mld dolarów – również przede wszystkim na mikrotransakcjach. Warto zresztą przyjrzeć się najlepiej zarabiającym tytułom w zestawieniach poniżej, by na kilku przykładach przekonać się, jak wiele dla wydawców znaczy obecnie rynek dalekowschodni.

Przy tym wszystkim raport SuperData wyszczególnia jeden główny, ale dobrze już znany trend spadkowy, czyli kolejny rok zmniejszonych (tym razem o 4%) obrotów tytułów z płatną subskrypcją. Na minusie znalazły się również gry społecznościowe (-0,8%), ale nie wygląda na to, by miały one w najbliższym czasie zwinąć manatki. I bardzo dobrze – niejeden hardkor zaczynał od podlewania cyfrowych marchewek. |CDA|

SUPERKTO...?

SuperData Research powstało w 2009 roku w Nowym Jorku i rezyduje tam do dziś. Firma specjalizuje się w pozyskiwaniu i analizowaniu danych sprzedażowych szeroko pojętej branży gier, włączając w to również e-sport. Na co dzień współpracuje z klientami branżowymi, za opłatą udostępnia comiesięczne raporty finansowe dotyczące różnych segmentów rynku gier.

Najlepiej zarabiające gry PC w 2015 r.

League of Legends	**1628 mln $**
CrossFire	1110 mln $
Dungeon Fighter Online	1052 mln $
World of Warcraft	814 mln $
World of Tanks	446 mln $
Lineage I	339 mln $
MapleStory	253 mln $
Dota 2	238 mln $
Counter-Strike: Global Offensive	221 mln $
Grand Theft Auto V	205 mln $

Nie wiem, czy na świecie więcej gra się w CS:GO, czy w CrossFire, ale nie ulega wątpliwości, że na tego drugiego wydaje się zdecydowanie więcej pieniędzy. Niesamowity wynik (chociażby ze względu na gatunek i ogólnie pojętą oprawę) osiągnął również Dungeon Fighter Online – jeden z wielu prawdziwych staruszków w zestawieniu. Czyżby na rynku powoli brakowało już miejsca na nowe, dobre i popularne onlajnówki?

Najlepiej zarabiające gry mobilne w 2015 r.

Clash of Clans	**1345 mln $**
Game of War: Fire Age	799 mln $
Puzzle & Dragons	729 mln $
Candy Crush Saga	682 mln $
MonsterStrike	674 mln $
Candy Crush Soda Saga	518 mln $
Fantasy Westward Journey	451 mln $
Colopl Rune Story	356 mln $
Disney Tsum Tsum	326 mln $
Boom Beach	297 mln $

Na smartfonach i tabletach rządzi Clash of Clans. Potem długo, długo nic i na drugim miejscu jawi się Kate Upton reklamująca w różnych stadiach negliżu Game of War (nie wiem, czy tak wysoki wynik gra zawdzięcza jej wdziękom, czy jej udział w kampanii to pokłosie sutych przychodów – prawda pewnie leży gdzieś pośrodku). Reszta pierwszej dziesiątki to – podobnie jak w przypadku zestawienia PC – miks tytułów u nas znanych i egzotycznych.

Najlepiej zarabiające gry konsolowe w 2015 r.

Call of Duty: Advanced Warfare	**355 mln $**
FIFA 15	332 mln $
Grand Theft Auto V	322 mln $
Destiny	291 mln $
Call of Duty: Black Ops III	224 mln $
FIFA 16	212 mln $
Fallout 4	108 mln $
Star Wars Battlefront	106 mln $
Madden NFL 16	76 mln $
Madden NFL 15	73 mln $

Rynek konsolowy – oczko w głowie największych wydawców w latach dominacji X360 i PS3 – dziś odstaje pod względem dochodów od pecetów i platform mobilnych, ale jednocześnie niemal w całości opiera zarobki na sprzedaży tytułów, wciąż stroniąc od przeładowywania ich mikropłatnościami. Wśród najlepiej zarabiających gier nie ma niespodzianek, ale imponują wyniki popularnych w zasadzie wyłącznie w USA tytułów z serii Madden NFL bijące np. Wiedźmina 3.

Origin Access

BIZ Electronic Arts testuje na graczach – również w Polsce! – usługę Origin Access, czyli pecetową wariację na temat konsolowego EA Access. Za 15 zł miesięcznie możesz bez limitów ogrywać gry z rosnącej puli, m.in. BF 4, Dragon Age: Inkwizycję, SimCity, Fifę 15 czy Need for Speed Rivals.

www.origin.com

PewDiePie ma tę moc

BIZ PewDiePie wraz ze swoją dziewczyną CutiePieMarzią oraz innymi gwiazdami YouTube'a zaczęli współpracę z Disneyem nad siecią kanałów Revelmode. Treści będą związane z grami i popkulturą. Ciekawe, czy będą musieli zrezygnować z wulgaryzmów.

www.revelmode.com

Intel Extreme Masters 2016

BIZ Tegoroczne finały IEM odbędą się 4-6 marca, ponownie w katowickim Spodku. O puchary znów walczyć będą profesjonalni gracze League of Legends, CS:GO i SCII. Na imprezę da się wejść za darmo, ale do sprzedaży trafią również bilety wcześniejszego wstępu.

intelextrememasters.com

World War 3

BIZ Polskie studio The Farm 51, znane m.in. z serii NecroVisioN i remake'u Painkillera, zapowiedziało multiplayerową, napędzaną Unreal Engine'em 4 strzelankę, która zostanie wydana w formule free-to-play. Jak można wnioskować z tytułu, jej akcja zostanie osadzona w czasie trzeciej wojny światowej. W grze wcielisz się w żołnierza – do wyboru dostaniesz różne armie, w tym polską – by walczyć przeciwko innym ludziom i AI. Twórcy obiecują dużą dozę strategii i innowacyjne rozwiązania mechaniczne, w kwestii choćby interakcji między graczami, a także realistyczną grafikę i dokładne odzwierciedlenie współczesnego uzbrojenia. Powstającego od przeszło pół roku shootera należy spodziewać się dopiero za dwa lata.

www.thefarm51.com

Dziewczyna z...

Czy może powinniśmy powiedzieć, że z Diablo III? Elastyczna w kwestii buildów Li Ming prawdopodobnie już wkrótce zasili szeregi bohaterów Moby Blizzarda. Oprócz niej należy spodziewać się również nekromanty Xula z Diablo II.

eu.battle.net/heroes/pl

Her Story 2

BIZ Sam Barlow, twórca Her Story, zdradził na Twitterze za pomocą zamazanej grafiki, że ten kryminał zrealizowany w technologii FMV doczeka się drugiej części. Wiadomo na razie niewiele – to, że w sequelu nie pojawi się ta sama bohaterka, a historia nie będzie związana z oryginałem fabularnie. Cross zgrzyta zębami i 9kier w sumie trochę też, mimo że podobała się jej pierwsza część, bo Her Story było ciekawe również (a może głównie) ze względu na interesującą, angażującą mechanikę. Jeśli Barlow wykorzysta ją ponownie, nie będzie w niej już nic innowacyjnego, a jeśli tego nie zrobi – po co łączyć obie niezwiązane ze sobą historie pod wspólną marką? Więcej o Her Story w tekście o finalistach Independent Games Festival w dziale publicystyki.

www.herstorygame.com

Co w Bungie piszczy

BIZ O Destiny 2 mówi się w branży dużo, mimo że tytuł nie został jeszcze oficjalnie zapowiedziany. Kolejną świeżą informacją, pochodzącą jak zwykle w takich przypadkach od osoby blisko związanej ze studiem, jest przesunięcie planowanej ponoć na wrzesień premiery na nie wiadomo kiedy. Zaledwie kilka dni po wycieku okazało się zresztą, że Harold Ryan nie będzie już pełnił w studiu funkcji CEO – ani żadnej innej – a na jego stanowisko trafił Pete Parsons pracujący w firmie od 2002 roku. Nikt chyba nie wierzy, że to zwyczajny zbieg okoliczności, zwłaszcza że Ryan to weteran Bungie, który był ze studiem w zasadzie od początku (16 lat!), zaczynając od pozycji testera pierwszego Halo. Czym zajmie się teraz, nie wiadomo.

www.bungie.net

1 400 000

kopii Elite Dangerous – space sima studia Frontier – trafiło do graczy do końca ostatniego roku. Tytuł zadebiutował na blaszakach w grudniu 2014, a zeszłej jesieni pojawił się na nowym Xboksie, został również zapowiedziany na PS4. Frontier pracuje obecnie nad lunaparkowym tycoonem Planet Coaster.

www.elitedangerous.com

Hypercharge

PC XBO Studio Digital Cybercherries, które możesz kojarzyć z NewRetroArcade, zapowiedziało strzelankę, w której gracze wcielają się w figurki, by walczyć w co-opie przeciwko AI na niewielkich mapach. Bohaterów da się bardzo mocno spersonalizować, dzięki czemu stworzysz i plastikowego żołnierza, i metalowego mutanta, i błyszczące nie wiadomo co, a ułożysz to wszystko z mniejszych części. Najbardziej interesujące wydają się interakcje z otoczeniem – na małą figurkę czyha dużo niebezpieczeństw w rodzaju pułapek na myszy czy mikrofalówek, ale odpowiednie wykorzystanie okolicy może przechylić szalę zwycięstwa na twoją stronę. Zamknięcie kogoś w piekarniku i upieczenie go żywcem brzmi naprawdę ciekawie i rzeczywiście da się to zrobić. Tytuł powstaje od przeszło roku na Unreal Enginie 4 i nie ma na razie daty premiery.

www.hypercharge.digitalcybercherries.com

BioWare bez Gaidera

BIZ Chyba najbardziej rozpoznawalny scenarzysta BioWare'u – David Gaider – postanowił opuścić firmę po 17 latach pracy, by szukać nowego wyzwania, ale nie zdradził na razie, czym dokładnie będzie się teraz zajmował. Ten kanadyjski developer nie ukrywa swoich homoseksualnych skłonności i przez lata stał się swoistym symbolem reprezentacji mniejszości seksualnych w branży – nieraz zresztą obrywał za to od mniej tolerancyjnych graczy. Ciekawe jest to, że jeszcze nie tak dawno, bo w zeszłym roku, wspominał o odejściu z ekipy pracującej nad Dragon Age'em i dołączeniu do tego zespołu BioWare'u, który zajmuje się nowym tajemniczym projektem – wygląda na to, że będzie musiał powstać bez niego.

www.bioware.com/en

Wieści z redakcji

Crafter po raz trzeci

CDA Od tygodnia w sprzedaży jest trzeci numer magazynu o Minecrafcie. Oprócz czterech plakatów znajdziecie w nim mnóstwo ciekawych artykułów – choćby o tworzeniu tekstur, zmieniających świat modach czy nagrywaniu profesjonalnych filmików. Czekamy na wasze opinie!

www.facebook.com/magazyncrafter

Tajny przekaz z numeru 02/2016...

CDA ...oczywiście odnaleziony! Tym razem link został wpisany w karoserię samochodu na screenie na stronie 53. Prowadził do steamowego kodu na grę niespodziankę – w tym numerze jest podobnie, więc zachęcamy do poszukiwań.

www.cdaction.pl

Postać do Smite'a za darmo za miesiąc!

CDA Już 8 marca premiera jubileuszowego numeru na 20-lecie CD-Action. Jedną ze związanych z tym atrakcji będzie kod do wykorzystania w Smite – każdy z was będzie mógł przypisać sobie do konta boginię słońca Sol (wybraną przez czytelników na cdaction.pl) wraz ze skórką!

www.smitegame.com/gods/sol

Song of the Deep

PC PS4 XBO Insomniac Games – mające na koncie serię Ratchet & Clank czy Sunset Overdrive – ma w planach całkiem nową historię, w której bohaterka udaje się w morskie głębiny, by odnaleźć zaginionego ojca. Song of the Deep będzie baśnią (opis sugeruje, że poszukiwania zakończą się pomyślnie) ubraną we wdzianko metroidvanii. Manewrując pękatą, dającą się upgrade'ować łodzią podwodną i pokonując niektóre sekwencje wplaw, zwiedziszw niej ogródki, ruiny i inne mokre zakątki. Nieodłącznym elementem zabawy będą starcia z zamieszkującymi duży ocean istotami, a także łamigłówki środowiskowe. Premiera latem.

www.insomniacgames.com

Mistrzostwa Smite'a

PC XBO 7-10 stycznia w Atlancie po raz drugi odbyły się finały mistrzostw świata w Smite'a z pulą nagród wynoszącą okrągły milion dolarów. Do turnieju mającego wyłonić zwycięzcę przystąpiło 10 drużyn wytypowanych w trakcie eliminacji w Ameryce Północnej, Europie, Ameryce Łacińskiej, Brazylii, Chinach i Oceanii. Od początku nie było wątpliwości, że to pierwsze dwa regiony rozdają obecnie karty na e-sportowej scenie Smite'a – ich przedstawiciele gładko dostali się do półfinałów, w których doszło do dwóch międzykontynentalnych konfrontacji. W pierwszej czarny koń mistrzostw, zupełnie nieradzące sobie w pierwszej polowie sezonu amerykańskie Enemy eSports, pobił 3:1 europejskich tytanów z Paradigm. W drugiej broniący tytułu skład Cloud9 – lokalni faworyci – po pięciu emocjonujących meczach musiał uznać wyższość zawodników Epsilon Gaming, wśród których prym wiódł uznawany obecnie za najlepszego gracza w Smite'a na świecie Kennet „Adapting" Ros. W dniu finału niesieni euforią Europejczycy nie dali szans Amerykanom i w trzech meczach roznieśli rywali, wygrywając tym samym główną nagrodę w wysokości 500 000 tysięcy dolarów. Obok pecetowego turnieju odbyły się również oficjalne mistrzostwa Smite'a na Xboksie One. Tu do trzech wyłonionych w eliminacjach drużyn po eliminacjach w otwartej drabince dołączył Team EnVyUs, który następnie przystąpił do demolki rozstawionych oponentówi bez jednej porażki wygrał nagrodę w wysokości 75 tysięcy dolarów. ***[enki]***

www.smitegame.com

Niebezpieczny golf

PC PS4 XBO Three Fields Entertainment, którego trzon stanowi duet z Criterionu, zanęcił jesienią pewną produkcję, mocno sugerując, że chodzi o duchowego następcę Burnouta. Najpierw jednak, zdradziło wtedy studio na Twitterze, wyda multiplayerową grę sportową, która zadebiutuje wiosną 2016. Pod koniec stycznia została oficjalnie zapowiedziana – napędzany Unreal Engine'em 4 Dangerous Golf będzie swego rodzaju Burnoutem na polu golfowym. Twórcy obiecują, że będzie szybko i przyjemnie i rzeczywiście wygląda to na taki rodzaj golfa, przy którym nie zaśniesz z nudów. Piłka stanie się w nim narzędziem zniszczenia, które będzie gromić ułożoną w kuchni porcelanę czy sprzęty na stacji benzynowej, a po zebraniu odpowiedniej liczby punktów zapłonie żywym ogniem. Oczywiście będą też dołki, ale wiadomo, co jest ważne. Premiera w maju.

www.threefieldsentertainment.com

Conan Exiles

PC Funcomowi nie wystarczył Age of Conan i wciąż ma nadzieję na hit z Conanem w tytule. W nowej, nadchodzącej grze – Conan Exiles – zamierza osadzić gracza w roli wygnańca i zmusić go do walki o przetrwanie na nieprzyjaznym terenie. Będziesz zdobywał surowce i tworzył z nich narzędzia, żywił się tym, co uda ci się wyhodować bądź upolować, i krył się w zbudowanym własnoręcznie schronieniu. Developerzy obiecują szybką, brutalną walkę o terytorium – w Conan Exiles będzie można grać zarówno solo, jak i całymi chmarami w multi na prywatnych i publicznych serwerach. Tytuł ukaże się na PC i konsolach (prawdopodobnie na nowych, ale oficjalnej informacji nie ma), a latem posiadacze blaszaków mogą spodziewać się wczesnej wersji.

www.conanexiles.com

Galeria

Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan

PC PS4 XBO W końcu doczekaliśmy się oficjalnej zapowiedzi i dawno żadna gra nie zasługiwała na galerię tak bardzo jak nadchodzące Wojownicze żółwie ninja stworzone przez ojców Bayonetty. Dzięki pociągnięciu go cel-shadingiem tytuł wygląda zjawiskowo, zadebiutuje już latem, a najlepsze jest to, że w Rapha i spółkę będziesz mógł wcielić się wrazze znajomymi w 4-osobowym co-opie. Czekamy!

www.platinumgames.com

Wczesny dostęp na GOG-u

BIZ GOG wprowadził do asortymentu tytuły we wczesnym dostępie i kupno gier w produkcji nie wiąże się z żadnym ryzykiem. Niezależnie od przyczyny twojego niezadowolenia możesz w ciągu 14 dni od przeprowadzenia transakcji „oddać" betę i otrzymać zwrot kosztów. Fantastycznie!

www.gog.com

Minecraft: Educational Edition

PC Latem ukaże się specjalna wersja Minecrafta, Educational Edition, stworzona na bazie moda MinecraftEdu i przystosowana do wykorzystywania w szkole. W grze, sprzedawanej w modelu subskrypcyjnym, pojawi się biblioteka z przykładowymi lekcjami.

education.minecraft.net

Fuzja w Sony

BIZ Sony Computer Entertainment (produkcja i dystrybucja gier) i Sony Entertainment Network (PSN) scalono w jedno, a z ich połączonych mocy powstał Sony Interactive Entertainment z siedzibą w kalifornijskim San Mateo. Europejska baza SIE pozostanie w Londynie, w miejscu dawnego SCEE.

blog.eu.playstation.com

Romero w formie

PC John Romero – członek niegdysiejszego id Software najbardziej znany z Dooma (wow!) i Daikatany (fuj!) – stworzył i udostępnił swoją pierwszą od 21 lat mapę do Dooma. Możecie ją pobrać z adresu poniżej i sami ocenić, czy rzeczywiście jest tak dobra, jak mówi Cross.

www.skroc.pl/doom

FNAF World wycofany

PC Scott Cawthon, ojciec serii Five Nights at Freddy's, znowu zaskoczył graczy, i to podwójnie. Najpierw jego FNAF World – tytuł, który jako drużynowy erpeg miał w kwestii gatunku odejść od wytartej już formuły – niespodziewanie pojawił się na Steamie, choć miał zadebiutować 19 lutego. Następnego dnia developer przeprosił narzekaczy za pospieszenie premiery i związany z tym brak ważnych „ficzerów", a kilka dni później całkiem wycofał grę z platformy Valve. Ci, którzy ją zakupili, mogą liczyć na refundację. Kiedy gra wyjdzie ponownie, będzie darmowa i znajdziesz ją na Game Jolt – czy wróci na Steama, nie wiadomo. Cóż, wbrew temu, co może się wydawać Cawthonowi, warto poświęcić na produkcję więcej niż kilka miesięcy, zwłaszcza jeśli po drodze pisało się książkę.

www.scottgames.com

Galeria

Dark Souls III

PC PS4 XBO Bandai Namco podzieliło się garścią grafik z trzeciej części serii Dark Souls. Powyżej możecie zobaczyć, jak bawi się ogniem piromanta szaman, a także dwie walki – z wielkim rycerzem Gundarem i jakimś czarnym dziwactwem, które na pewno będzie boleć. Europejska premiera gry w turlanie się, blokowanie ciosów, picie estusów i bicie bossów po nogach już 12 kwietnia, prawie trzy tygodnie po debiucie w Japonii.

www.darksouls3.com

Hero's Song i tak zabrzmi

PC John Smedley, którego możecie kojarzyć z szefowania Sony Online Entertainment (późniejszemu Daybreak Game Company), odszedł z firmy latem, a teraz wrócił z nowym studiem i kickstarterową zbiórką. Pixelmage Games usiłowało zgromadzić 800 tysięcy dolarów na dwuwymiarowego pikselowego erpega Hero's Song, ale że skończyło się na niecałych 137 tysiącach, kampania została anulowana. Wiadomo jednak, że premiera i tak nastąpi, i to zgodnie z rozkładem – w październiku. Tytuł fantasy uderzać ma w hardkorowe struny i oferować zarówno singlową rozgrywkę, jak i zabawę online (dla setek graczy naraz), otwarty świat, zróżnicowane systemy magiczne, friendly fire i PvP, crafting oraz mnóstwo ras i klas. Ba, po 50. poziomie można będzie zostać wyniesionym do rangi boga!

www.pixelmagegames.com

Mistrzostwa World of Tanks

BIZ Dwanaście najlepszych europejskich, amerykańskich i azjatyckich drużyn World of Tanks zmierzy się 8-9 kwietnia – będziecie więc musieli wybrać między Czołgami a Pyrkonem – w warszawskim Torwarze w trakcie Grand Finals 2016. W puli nagród wydarzenia, po raz trzeci zresztą organizowanego w Polsce, znajdzie się 1,2 mln zł. Wstęp będzie bezpłatny.

eu.thegrandfinals.com

Mass Effect Andromeda i Titanfall 2 do marca 2017

BIZ Wiemy, kiedy zadebiutuje nowy Mass Effect i tworzony przez Respawn sequel Titanfalla! Informacje o obu tytułach pojawiły się w raporcie EA na zaczynający się w kwietniu tego roku rok fiskalny i wprawdzie nie zdradzono dokładnej daty, ale sama obecność obu tytułów sugeruje, że trafią na rynek do końca marca 2017. W międzyczasie możemy się spodziewać paru gier sportowych i, w okresie świąt, nowego Battlefielda w wykonaniu DICE.

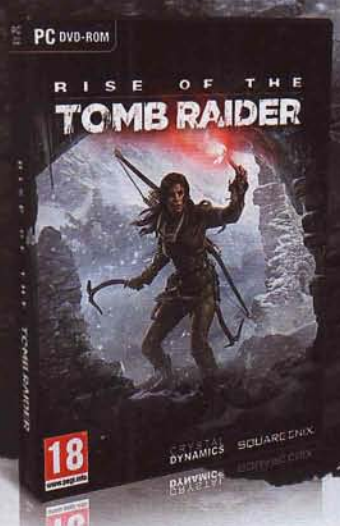
www.ea.com

JUŻ PO KRZYKU

RISE OF THE TOMB RAIDER™

JUŻ W SPRZEDAŻY NA PC

W ROLI LARY CROFT
KAROLINA GORCZYCA



ODKRYJ LEGENDĘ

Gra w pełnej polskiej wersji językowej (dubbing) i angielskiej.

18 www.pegi.info PL ENG

RakNet SIMPLYGON nixxes eidos MONTREAL CRYSTAL DYNAMICS SQUARE ENIX.

PC DVD ROM STEAM BINK VIDEO DOLBY DIGITAL dts Digital Surround Autodesk Scaleform CENEGA

WWW.TOMBRAIDER.COM

RISE OF THE TOMB RAIDER © 2015, 2016 Square Enix Ltd. All rights reserved. RISE OF THE TOMB RAIDER, TOMB RAIDER, CRYSTAL DYNAMICS, the CRYSTAL DYNAMICS logo, EIDOS, EIDOS-MONTRÉAL, the EIDOS-MONTRÉAL logo and LARA CROFT are registered trademarks or trademarks of Square Enix, Ltd. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2015 by RAD Game Tools, Inc. Portions of this software Copyright © 2015 Jenkins Software, LLC. All rights reserved. Used under license. Uses Scaleform GFx © 2008 Scaleform Corporation. All rights reserved. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. DTS® is a registered trademark and DTS Digital Surround™ is a trademark of DTS, Inc. Uses Simplygon®, Copyright ©-2012 Donya ® Labs AB Nixxes and the Nixxes logo are trademarks of Nixxes Software BV. © 2015 Valve Corporation. Steamworks and the Steamworks logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are properties of their respective owners. CAUTION! Some people experience health effects when playing video games. Please see our recommended precautions at: http://eu.square-enix.com/en/health.
Dystrybucja: Cenega S.A., ul. Krakowiaków 50, 02-255 Warszawa. Lokalizacja: wydawca.

ZAMÓW W muve.pl muve.pl/rottr → DARMOWA DOSTAWA RANKINGI I ODZNAKI 5% WRACA DO CIEBIE

Dragon's Dogma: Dark Arisen
Erpeg Capcomu ledwie pojawił się na blaszakach (to rozbudowana wersja oryginału, która w kwietniu 2013 ukazała się na starych konsolach, a dopiero teraz trafiła na PC), a już można podkręcić go graficznie. Ba, paczka ENB była gotowa jeszcze przed premierą i czekała na wielki dzień!
skroc.pl/dogma

XCOM 2 oficjalnie
Jeśli interesowałeś się modowaniem XCOM-a, na pewno słyszałeś o Long War. Firaxis też o nim słyszał i sprzymierzył się z Long War Studios. Dzięki temu już teraz powinieneś móc się zaopatrzyć nie tylko w samego XCOM-a 2, lecz także szereg oficjalnych modów.
www.longwarstudios.com

Soma bez strachu
Niejaki The Dreamer opublikował w Warsztacie Steam mod do Somy, z którego ucieszą się zwłaszcza osoby, którym najbardziej zależy na poznaniu historii. Sprawia, że większość agresywnych istot spotykanych na drodze przestaje się rzucać na bohatera.
skroc.pl/modsomy

Brutal Doom z kampanią
Jeden z najpopularniejszych modów do Dooma, Brutal Doom, doczekał się trybu fabularnego. Ten, oznaczony skromnie jako v20b, dostępny jest od początku stycznia i dodaje aż 32 nowe poziomy. O bogowie, jaka ta gra była szkaradna! A jaka grywalna!
skroc.pl/doom2

Krzyk moda

Umiera, zmiażdżona przez masę modów: **9kier**

Generale, zostałam otoczona przez jednostki nieprzyjaciela. Mody mają znaczną przewagę liczebną. Nie zdążę przekazać współrzędnych wszystkich...

Multi w Just Cause 3

Ekipa, której multiplayerowy mod do Just Cause 2 hula na Steamie pod nazwą JC2-MP, pracuje nad wprowadzeniem zabawy wieloosobowej również do trzeciej części. Twórcy obiecują regularnie informować o postępach nad JC3-MP, ale na razie nie podali nawet przybliżonej daty premiery.
www.jc-mp.com

GTA V i koledzy

Szał na modowanie GTA V w zasadzie już się skończył, ale to nie znaczy, że nikt przy grze Rockstara nie grzebie. Jednym z najaktualniejszych modów jest hołd złożony niedawno zmarłemu Lemmy'emu Kilmisterowi z zespołu Motörhead (skroc.pl/lemmy). Inne pozwolą ci choćby spuścić na Los Santos deszcz meteorytów (ten mod powstał w listopadzie, ale jest teraz trendy: skroc.pl/deszcz), niczym w Watch Dogs wpływać na miasto za pomocą smartfona (skroc.pl/wd) lub dodać do gry niepoważne pojazdy, np. ten z Mad Maksa, z gitarzystą na masce (skroc.pl/pojazdy).
www.rockstargames.com

Half-Life wiecznie żywy

Rzadko zdarza się, że developerzy pozwalają modderom zarabiać na swoich dziełach, a już zwłaszcza po nie tak dawnej aferze z płatnymi modami. Valve jednak przyklepało projekt Richarda Seabrooka, sequel stworzonego niegdyś przez Gearbox dodatku Half-Life: Opposing Force. Zwie się on Prospekt i od 11 lutego będzie sprzedawany na Steamie za 10 euro. Przy okazji zwracam uwagę na Sven co-op – bezpłatną modyfikację Half-Life'a, która właśnie trafiła na Steama i pozwala graczom razem rozwiązywać zagadki i zabijać.
skroc.pl/prospekt
skroc.pl/sven

6 twarzy Fallouta 4

Ostatnia gra Bethesdy to wylęgarnia modów. Jeśli wydaje ci się, że nie potrzebujesz ich, żeby się dobrze bawić, to tylko ci się wydaje. Są mody, jest zabawa!

W tym arcydziele gracz może oderwać komuś rękę, a potem bić wroga tą ręką, aż umrze (wróg, nie ręka). Może też ją ugotować.
skroc.pl/wyrwij

Mod podmienia część występujących w grze obiektów i istot (szpony śmierci, pociski itp.) na model Tomka – lokomotywy znanej z bajki.
skroc.pl/tankengine

Nowe cechy, z czego wiele inspirowanych jest poprzednimi Falloutami, plus możliwość resetowania ich na życzenie.
skroc.pl/cechy

Wycraftuj dziecko z drewna i pokaż światu, jak bardzo tęsknisz za swoim. Najlepiej używając go w roli pocisku.
skroc.pl/dzieci

Dorzuć do gry pory roku, a potem przełączaj się między nimi ręcznie, bo niestety nie zmieniają się automatycznie.
skroc.pl/poryroku

Kto nie chciałby zespawnować na wyspie mnóstwa rozmaitych stworów, a potem patrzeć, jak walczą, albo wziąć udział w megabitwie?
skroc.pl/potwory

JUŻ NA DNIACH

Assassin's Creed Chronicles: Russia (skradanka)

PC, PS4, XBO Pora ruszyć do Rosji, gdzie na chętnego gracza czekają bolszewicy, artefakt i księżniczka Anastazja.

09.02

Firewatch (przygodowa)

PC, PS4 Jedna z najbardziej intrygujących przygodówek szykowanych na ten rok i rzecz dla samotników. 9kier jara się tak bardzo, że płonie las, którego miała pilnować!

Superhot (strategiczna/FPS)

PC CormaC zaciera ręce, a xboksowcy, do których quasi-turowy FPS trafi za jakiś czas, patrzą na właścicieli pecetów z wyraźną zazdrością.

23.02

25.02

Dying Light: The Following (akcja)

PC, PS4, XBO Matka jest tylko jedna. Recenzja Krigora w numerze.

Unravel (platformowa/logiczna)

PC, PS4, XBO Premiera tej uroczej platformówki dopiero w dniu premiery CDA, ale udało nam się ograć ją szybciej – szukajcie recenzji w tym numerze.

Far Cry Primal (FPS)

PS4, XBO Barwy plemienne, oswajanie dzikich zwierząt i walki na włócznie. Ogniem i dzidą!

LISTA PREMIER

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
LUTY	
09 Assassin's Creed Chronicles (skradanka)	PC, PS4, XBO
09 Assassin's Creed Chronicles: Russia (skradanka)	PC, PS4, XBO
09 Dying Light: The Following (akcja)	PC, PS4, XBO
09 Dying Light: The Following – Enhanced Edition (akcja)	PC, PS4, XBO
09 Firewatch (przygodowa)	PC, PS4
09 Lovers in a Dangerous Spacetime (akcja)	PS4
09 Unravel (platformowa/logiczna)	PC, PS4, XBO
16 Escapists The Walking Dead, The (RPG)	PS4
16 Layers of Fear (survival horror)	PC, PS4, XBO
16 Street Fighter V (bijatyka)	PC, PS4
16 Tron Run/r (akcja)	PC, PS4, XBO
22 Talisman: The Horus Heresy (planszówka)	PC
23 Far Cry Primal (FPS)	PS4, XBO
23 Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2 (akcja)	PC, PS4, XBO
25 Superhot (FPS/strategiczna)	PC
26 Town of Light, The (przygodowa)	PC
Walking Dead, The: Michonne (przygodowa)	PC, PS3, PS4, X360, XBO, And, iOS
MARZEC	
04 Mortal Kombat XL (bijatyka)	PS4, XBO
08 Division, The (MMO/akcja)	PC, PS4, XBO
17 EA Sports UFC 2 (sportowa)	PS4, XBO
17 Necropolis (akcja/RPG)	PC
18 Pokkén Tournament (bijatyka)	Wii U
22 Lichdom: Battlemage (FPS)	PS4, XBO
28 Adr1ft (przygodowa)	PC
Descent: Underground (MOBA/FPS)	PC
Far Cry Primal (FPS)	PC
Hitman (skradanka)	PC, PS4, XBO

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
I KWARTAŁ	
Banner Saga 2, The (strategiczna/taktyczna)	PC, PS4, XBO
Battlefleet Gothic: Armada (strategiczna)	PC
Brutal (roguelike)	PS4
Count Lucanor, The (przygodowa/akcja)	PC
Day of the Tentacle Remastered (przygodowa)	PC, PS4, PSV
Final Fantasy VII (RPG)	PS4
Final Fantasy IX (RPG)	PC, And, iOS
Iron Fish (akcja)	PC
Last Door, The: Season 2 – CE (przygodowa)	PC
Masquerada: Songs and Shadows (RPG)	PC
Mighty no. 9 (platformowa)	PC, PS3, PS4, PSV, X360, XBO, Wii U, 3DS
Ori and the Blind Forest: Definitive Edition (platformowa)	PC, XBO
Otherland (MMORPG)	PC
Push Me Pull You (akcja)	PS4
RollerCoaster Tycoon World (tycoon)	PC
Samorost 3 (przygodowa)	PC, And, iOS
Solus Project, The (survival)	PC, XBO
Squad (FPS)	PC
TrackMania Turbo (wyścigi)	PC, PS4, XBO
Tropico 5 (ekonomiczna)	XBO
Warhammer: TET – Vermintide (akcja/FPS)	PS4, XBO
Wayward Sky (przygodowa)	PS4
KWIECIEŃ	
05 Assassin's Creed Chronicles (platformowa)	PSV
05 Quantum Break (akcja)	XBO
12 Dark Souls III (akcja/RPG)	PC, PS4, XBO
20 Ratchet & Clank (platformowa)	PS4
22 Assetto Corsa (wyścigi)	PS4, XBO

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
27 Uncharted 4: Kres złodzieja (akcja)	PS4
28 Total War: Warhammer (strategiczna)	PC
Star Fox Zero (akcja)	Wii U
MAJ	
03 Battleborn (FPS/MOBA)	PC, PS4, XBO
20 Homefront: The Revolution (FPS)	PC, PS4, XBO
26 Mirror's Edge: Catalyst (akcja)	PC, PS4, XBO
Dangerous Golf (akcja)	PC, PS4, XBO
Resident Evil: Umbrella Corps (FPS/akcja)	PC, PS4
CZERWIEC	
Ark: Survival Evolved (survival)	PC, PS4, XBO
No Man's Sky (space sim)	PS4
II KWARTAŁ	
Darkest Dungeon (RPG/taktyczna)	PS4, PSV
Dishonored 2 (skradanka)	PC, PS4, XBO
Hyper Light Drifter (akcja)	PC
Long Dark, The (survival)	PC, XBO
Observatorium (logiczna)	PC
Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2 (akcja)	PC, PS4, XBO
ReCore (akcja)	XBO
Sherlock Holmes: Devil's Daughter (przygodowa)	PC, PS4, XBO
Sniper: Ghost Warrior 3 (FPS)	PC, PS4, XBO
SIERPIEŃ	
23 Deus Ex: Rozłam ludzkości (RPG/FPS)	PC, PS4, XBO
WRZESIEŃ	
Journey Down, The – akt 3 (przygodowa)	PC, iOS
Tsioque (przygodowa)	PC
III KWARTAŁ	
Kingdom Come: Deliverance (RPG)	PC, PS4, XBO
Psychonauts (platformowa)	PS4
Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants... (akcja)	PC, PS4, XBO

Dział Info przygotowali: 9kier, enki.

- PRODUCENT: HELLO GAMES
- DATA WYDANIA: CZERWIEC 2016
- MULTI: NIBY TAK, ALE JEDNAK NIE DO KOŃCA
- WWW.NO-MANS-SKY.COM
- GATUNEK: AKCJA

Maszyna do wytopu surówki jest w pełnej gotowości.

NO MAN'S SKY

Starał się skontaktować z Majorem Tomem: **Papkin**

Kosmos... talerz materii o nieskończonej średnicy. Zupa czasu i przestrzeni uwarzona przez transcendentnego demiurga. Włókna supergromad galaktyk, mgławice obtoczone w obwarzankach wodoru i helu, kwazary, i jeszcze... i tego... i...

...i może starczy już tej kiepskiej poezji. Spróbujmy odrzeć No Man's Sky'a z czczej paplaniny i odpowiedzmy sobie na fundamentalne pytanie: co to właściwie będzie za gra?

Blackstar

Nie jest to wcale takie oczywiste, bo też podczas trwającej trzy lata kampanii marketingowej rozgrywka utonęła w zalewie PR-owego trajkotania. Ba – dostrzegli to nawet sami twórcy, którzy na pewnym etapie promocji zaczęli publikować filmy i wpisy w rodzaju „O co chodzi w No Man's Sky?".

Sean Murray z Hello Games osiągnął poziom rozgłosu, dzięki któremu udało mu się przemycić swoje dziełko do mainstreamu. Półdupki projektanta ocierały się zarówno o kanapę IGN-a, jak i o fotel gościa w popularnym amerykańskim programie „The Late Show with Stephen Colbert", a produkcja jego niewielkiego (początkowo liczącego raptem cztery klawiatury, dziś – tuzin) studia trafiła na okładki Edge'a i Game Informera, a także na szpalty New Yorkera i Forbesa. Wskoczeniu w główny nurt sprzyjały zresztą mocne liczby, jakimi upstrzono materiały prasowe. Sami powiedzcie, czy nie chcielibyście trafić do „wszechświata z osiemnastoma kwintylionami planet", by przebyć „setki tysięcy lat świetlnych" na pokładzie „statku stworzonego z milionów kombinacji części" podczas „miliardów lat gameplayu"? No jasne, że chcielibyście! Zejdźmy jednak na Ziemię... ziemię.

Outside

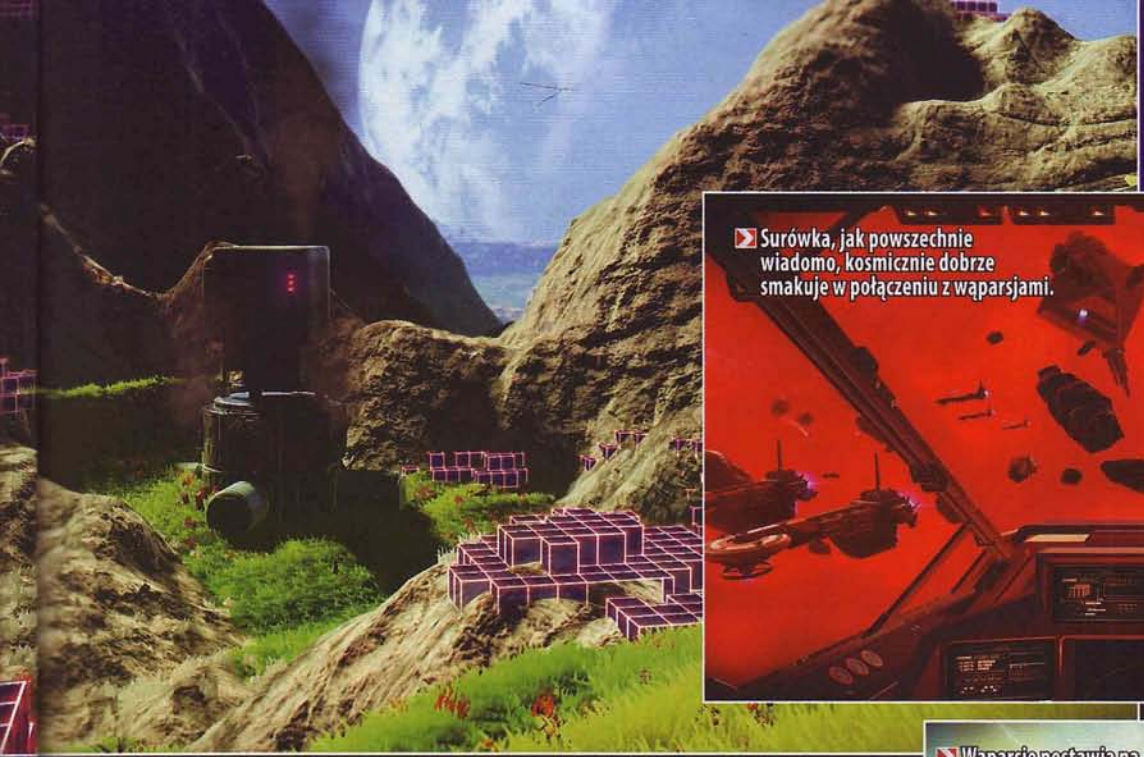
To pierwszoosobowy shooter, w którym eksplorujemy proceduralnie generowane światy. Umożliwia on wcielenie się w botanika czy archeologa, co to ląduje na powierzchni globu i spaceruje między wytworzonymi przez algorytm dziwami ze skanerem w łapie. Ot – by nasycić oczy (niekiedy tylko mrużąc je na doczytujące się tekstury, jakimi straszą nawet ostatnie zwiastuny), wklepać zdobyte dane w bazę (co gra nagrodzi lokalną walutą), ewentualnie nadać zwierzakom czy lokacjom nazwy (uwaga jednak! Istnieje ryzyko, że wszechświat zaludni się „bigusdickusami" i innymi tworami językowo płodnej młodzieży gimnazjalnej). Między kolejnymi systemami planetarnymi będziemy się przemieszczać bądź na pokładzie myśliwca, bądź dzięki znajdowanym z rzadka portalom.

Niezależnie od szerokości geograficznej dzięki multinarzędziu (broni, ale i naręcznej stacji wydobywczej) będzie się dało pobawić w górnika. Zdobyte surowce wykorzystamy do rozbudowy kombinezonu (umożliwiającego przeżycie w toksycznych niekiedy atmosferach, a także oddychanie pod wodą), jetpacka, oręża oraz statku gwiezdnego (potwierdzono trzy typy: okręty doskonałe do walki, transportowce oraz lekkie jednostki dla tych, co to chcą intensywnie podróżować przez galaktykę, ale niekoniecznie autostopem). Hello Games nie da

Pytanie, czy latem będziemy zajadać wąparsje, czy może jednak zagrywać się w NMS?

Sound and vision

Obok kawałków 65daysofstatic (eksperymentalny, w dużej mierze instrumentalny rock) gra poczęstuje nas także... proceduralnie generowanym ambientem, który złoży sama z bogatej biblioteki odgłosów, melodii i zapętlonych sekwencji dźwięków.



Surówka, jak powszechnie wiadomo, kosmicznie dobrze smakuje w połączeniu z wąparsjami.

Waparsje postawią na nogi każdego zucha!

W kosmosie nikt nie usłyszy krzyku: „MAMA, ZRÓB WĄPARSJE".

nam natomiast możliwości, by rozbudzić w sobie wewnętrznego architekta. Nie po to developerzy przygotowali skrypt zdolny wytworzyć te wszystkie kwintyliony zwierząt, roślin, klimatów i ruin, żebyśmy zatrzymywali się gdzieś na dłużej.

Sons of the Silent Age

Dialogów czy fabuły próżno tu szukać, zamiast tego – jak to bywa w minecraftowej familii – **historię napiszemy sobie sami**, wewnątrz własnych czaszek. Jakości takich „indywidualnych scenariuszy" ma sprzyjać nie tylko losowość wszechświata, ale i mnogość ról, jakie dane nam będzie przyjąć w galaktycznej układance. Część graczy zacznie prowadzić żywoty krążących między gwiezdnymi stacjami handlarzy, co to będą, jak po ojcowsku radzi Maleńczuk Maciej, „sprzedawać drogo, tanio kupować". Ciut bardziej pasjonująca wydaje się możliwość zarzucenia sobie na ramię plastikowej papugi i ogłoszenia się piratem, który napada na transportowce, walczy z konwojami i umyka przed gwiezdną policją.

A skoro już o wymiarze sprawiedliwości... Na późnym etapie produkcji ujawniono, że niektórych układów mają pilnować Strażnicy, samoreprodukujące się roboty stanowiące jeden z nielicznych niegenerowanych proceduralnie elementów No Man's Sky'a. Dotychczas poznaliśmy trzy ich typy: lewitujące kulki (ciut przypominające Wheatleya z Portala 2), dwunożne klony AT-ST i zmechanizowane psowate. AI zwróci się przeciw nam wtedy, gdy wybijemy zbyt wielu przedstawicieli fauny (bez obaw: agresywniejszą zwierzynę będzie się dało odstraszyć kilkoma strzałami w powietrze) albo gdy ponad miarę wydrylujemy jakąś planetę z surowców naturalnych.

Podejmując walkę, zapełnimy pięciostopniowy pasek funkcjonujący niemal identycznie jak gwiazdki w GTA (jeśli zdecydujemy się odpowiedzieć na ogień ogniem – gra rzuci naprzeciw nam coraz to nowe typy Strażników w coraz okazalszych liczbach). Oczywiście pojawią się też światy pozbawione jakiejkolwiek kurateli, gdzie nasz wewnętrzny Charles Manson będzie mógł sobie pofolgować.

Without you

To wszystko składa się na kamień węgielny, który może stać się podstawą wieloosobowej piaskownicy. Mój defetyzm wobec No Man's Sky'a bierze się z bardzo kwiecistych wypowiedzi twórców odnośnie do „losowości" gry, a jednocześnie z bardzo oszczędnych deklaracji dotyczących kształtu trybu dla wielu graczy. Wiadomo, że tytuł pozwoli nam na przesłanie kolegom kosmonautom współrzędnych szczególnie atrakcyjnych światów. Co się natomiast tyczy rasowego multi... Oddajmy głos Seanowi, naszemu dobremu koledze, którego poznaliśmy w czwartym akapicie tekstu: – *Bądźmy szczerzy: to nie jest MMO. Jeśli chcesz grać wspólnie ze znajomymi, uruchom Destiny.*

Przez lwią część zabawy od co prawdziwszej inteligencji będą nas dzielić lata świetlne (uściślijmy: niełatwe w przebyciu), a proceduralnie generowane ptaszki ćwierkają, że serwery otworzą się raczej na grupki niźli rzesze. „Klasyczny" tryb dla wielu graczy może się, i owszem, pojawić. Ale po premierze.

No Man's Sky **przemawia do wyobraźni, ale – przynajmniej na etapie prasówek – wyżej podpisanemu wydaje się bańką w stylu Spore'a** czy <tu wpisz jedną z ostatnich gier Petera Molyneux>. Nie przeczę: te wszystkie roboty i pastelowe dinozaury wyglądają fantastycznie, nie wątpię, że walki – i na powierzchni planet, i w przestrzeni kosmicznej – okażą się nieźle zaprojektowane, a crafting dostarczy kilku okazji do intensywnego główkowania. Tyle że otwarte światy powinny albo zalewać gracza masą questów i aktywności pobocznych, kusząc go zróżnicowaną, fabularyzowaną rozgrywką, albo pozwalać mu na rozbudowane interakcje z innymi użytkownikami. No Man's Sky wydaje się nie oferować ani jednego, ani drugiego. Czy kosmicznie się mylę (a szanse są, wszak mówimy o Najbardziej Wyczekiwanej Grze ubiegłorocznego The Game Awards), przekonamy się wspólnie w czerwcu. |CDA|

Mesjasz eksploratorów czy bańka w stylu Spore'a?

- PRODUCENT: OMEGA FORCE
- DATA WYDANIA: 2016
- MULTI: BRAK INFORMACJI
- WWW.GAMECITY.NE.JP/SHINGEKI

- GATUNEK: AKCJA

ATTACK ON TITAN

Kaleczył niemiecki: **Cross**

Omega Force wydało Dynasty Warriors 2 w 2000 roku. Od tego czasu na prostym schemacie tej gry oparło około 70 (sic!) tytułów. Przy Attack on Titan obiecują światu świeży start – nowy model rozgrywki promowany marką modnego anime.

Nie uważam, że Warriors należy potępiać za płodność twórców. Nikt nie wykręca nikomu rąk, zmuszając go do zakupu każdej części. Za to jeśli raz na rok-dwa szukasz solidnej gry akcji, która dostarczy ci dziesiątek godzin frajdy z testowania kolejnych metod wycinania tysięcy wrogów na minutę, nie trafisz lepiej. Wielu graczy i recenzentów wciąż domaga się jednak poważnego odświeżenia schematu rozgrywki. Wydawcy z Koei Tecmo postanowili więc sypnąć im w oczy piaskiem – tym razem nie będziecie siec w hurtowych ilościach piechurów, **tym razem będziecie toczyli w powietrzu desperacką walkę z gigantami!** Nawet antyfani poczuli zainteresowanie.

Wygląd i reżyseria cutscenek są mocno inspirowane serialem animowanym.

To uczucie, gdy puściłeś bąka w towarzystwie i zwaliłeś to na kogoś innego.

Trening poza murami. Przeżyjemy tam wydarzenia z drugiej części pierwszego sezonu... i pogrindujemy.

Sind Sie das Essen?

Zanim wyjaśnimy, czemu to tylko sprytny marketing: o co chodzi z tym Atakiem Tytanów? Komiks i serial zdobyły serca mas brutalną, kojarzącą się z europejskim średniowieczem estetyką oraz oryginalnym pomysłem o desperackiej walce ludzkości z Tytanami. Gdy tajemniczy ludożercy o gigantycznych rozmiarach zdziesiątkowali gatunek homo sapiens, pozostałe przy życiu niedobitki skryły się w miastach ogrodzonych gigantycznymi murami. Ich jedyną nadzieją na przejście do kontrataku są specjalne oddziały wojskowe, które uzbrojone w broń białą i aparaty łączące funkcjonalność jetpacka z linkami zakończonymi hakiem śmigają w powietrzu, próbując dosięgnąć słabych punktów Tytanów na ich karkach... ale często giną w groteskowo okrutny sposób.

Trochę w tym uroku „The Walking Dead", trochę „Gry o tron", bohaterowie mordowani bezlitośnie co tydzień w niby-historycznej otoczce. Wystarczyło, by nawet osoby gardzące japońską popkulturą nagle zaczęły łykać najgorsze schematy z groszowych mang i anime – niekończące się monologi i ekspozycje, nieciekawe kreacje nastolatnich postaci, beznadziejne tempo akcji i przesadzone melodramaty. Ba, rzecz wyglądała na tyle „zachodnio", że nieznoszący japońszczyzny fani przełknęli nawet dragonballową przemianę bohaterów w Tytanów. Okazało się, że tak naprawdę tłumom nie chodzi o to, czy eksport z KKW jest mądry, czy wartościowy – chodzi o to, czy wygląda jak coś, do czego są przyzwyczajeni.

Nein, wir sind der Jäger

Na szczęście nieszczególnie mądra historyjka z AoT do gry pasuje jak ulał. Seanse przegadanych odcinków anime były agonią oczekiwania na sceny akcji – tu „fabuła" ograniczy się do minimum, a my **niemal cały czas będziemy śmigali na linkach z hakiem po mieście odgrodzonym od świata murami i eliminowali usiłujących przejść przez barykady Tytanów**. Pomogą nam w tym dwa tryby „bujania się" linką – jeden pozwalający na w pełni swobodne akrobacje powietrzne, a drugi półautomatyczny, w którym namierzamy wybrane części ciała potworów... by potem je odciąć. Tak, nie tylko deptane przez monstra budynki mają system zniszczeń – jeśli jakiś konkretny Tytan ze względu na rozmiar lub opancerzenie sprawi nam problemy, będziemy mogli go najpierw sprowadzić do parteru cięciami w kolana, a dopiero potem go zdekapitować i zacząć celebrację w deszczu posoki.

Brzmi oryginalnie? A jednak to ciągle sprawdzony schemat Warriorsów – gra z typowym dla serii systemem misji (zniszcz/uratuj/eskortuj na dynamicznym polu walki), typowym craftingiem ekwipunku (wrogowie w różnych rozdziałach zostawiają różne przedmioty), typowym podziałem na kampanię i grind w dodatkowych trybach. **System walki to jedyna spora nowinka.** Omega Force chce powtórzyć wyczyn autorów anime i nietypowymi szatami sprzedać stary produkt nowej publiczności. Oby im się udało – ich wersja Attack on Titan wygląda na dotąd najciekawszą. |CDA|

„Jesteś niemiły, lubię to anime"

W takim razie ucieszy cię, że fabuła gry streści cały pierwszy sezon lepiej niż dotychczasowe warriorsowe adaptacje anime (więcej cutscenek i dubbingu), twórca oryginału dopisze na jej potrzeby specjalne rozdziały poboczne, a w skład grywalnej obsady wchodzą Eren, Mikasa, Armin, Krista, Sasha, Connie, Jean, Hange, Erwin oraz Levi. Choreografia walk też ma przypominać tę z serialu.

- PRODUCENT: CAPYBARA GAMES
- DATA WYDANIA: 2016
- MULTI: PRAWDOPODOBNIE TAK
- WWW.WHATLIESBELOW.COM
- GATUNEK: AKCJA

BELOW

Schodził(*): **Papkin**

Studio Capybara Games
Autorzy Swords & Sworcery
Majstruje nad zupełnie nowym tytułem
Czy są na kartce wielkiej i błyszczącej fani Spelunky i FTL-a?
Jeśli tak, to może wspólnie doszukamy się obiecywanej głębi.

Brzegami sinej Świteziu wody idzie przy świetle księżyca... ale DLC z mountem już w drodze. [Greenfinch](**)

Time will crawl

W oczekiwaniu na Below warto zapoznać się z Super Time Force, scrollowaną strzelanką Capybary, która nieco przypomina opisywany przez nas niedawno Broforce. Tyle tylko, że po każdej śmierci gra cofa nas na początek poziomu, który przechodzimy w asyście ducha odtwarzającego podjęte wcześniej akcje.

W temacie AnotherWorld wylaliśmy już niejedną plamę farby drukarskiej. Niegdysiejszy prymus Amigi i dziś może uchodzić za punkt odniesienia: gra zapraszała do uczestnictwa w minimalistycznej odysei, w ramach której potrafiła opowiedzieć (bez użycia choćby słowa!) złożoną, intrygującą historię. Kapibary – zarówno przy okazji wspomnianego Swords & Sworcery, jak i nowego tytułu – to naturalni kontynuatorzy tego sposobu narracji.

Always Crashing in the Same Car

Na tle poprzednich produkcji studia na pierwszy rzut oka Below wyróżnia się perspektywą (zazwyczaj izometryczną, acz niekiedy gra ukaże nam akcję również z boku). Bardziej wnikliwy wgląd zdradza natomiast nowe inspiracje: tytułochoczo czerpie z formuły rogalika. **Wkraczając w ukryte pod górą podziemia, każdorazowo możemy się spodziewać proceduralnie generowanych labiryntów** (jako że Below chce nam przedstawić pewną opowieść, niekiedy pojawią się również lokacje przygotowane zawczasu). „Rogalowy" ma być także poziom trudności, z jednym poważnym zastrzeżeniem. Zgoda, Kapibary mają w planach ubijać nas często, tyle tylko, że po każdym zejściu z tego łez padołu możliwe będzie ponowne trafienie do czeluści, odnalezienie własnych zwłok i odzyskanie utraconego rynsztunku. Zgon nie cofnie fabularnych postępów. Pamiętając, jak podobna perwersja wpłynęła na poziom trudności Abyss Odyssey, zgłaszam uzasadnioną wątpliwość.

Kluczowe dla zrozumienia historii będzie odzyskiwanie przypasanej do boku awatara magicznej latarni, która ukaże ukryte przed nieuzbrojonym okiem malunki i sekrety. **Zabraknie choćby linijki tłumaczącego fabularne zawijasy tekstu.** Próżno też wypatrywać samouczków, stąd samodzielnie odkryjemy zawiłości craftingu (wiadomo tylko, że odnawiające pasek zdrowia/gwarantujące buffy zupy uwarzymy przy ognisku, natomiast oręż i pozostałe przedmioty wytworzymy niekoniecznie na wolnym ogniu).

Kapibary kładą również nacisk na trudną, angażującą walkę (prowadzoną przy wykorzystaniu duetu miecz & tarcza, przeplataną odskokami i strzelaniem), po której – jeśli dostatecznie szybko nie opatrzymy podopiecznego – może się nam przydarzyć lekki przypadek śmierci (z powodu postępującego krwawienia). **Twórcy przyznają się do inspiracji Dark Souls**, ale – bądźmy szczerzy – kto nie przyznaje się dziś do inspiracji Dark Souls?

Don't Look Down

Kapibary mają ambicję zbudować wokół tytułu społeczność, która skupi wysiłki na próbie odkrycia, co też gra chce nam przekazać za pomocą (nadchodzą modne słówka) environmental storytellingu. Niewykluczone, że wspólnie będziemy nie tylko dumać, ale i grać – na jednym ze starszych zwiastunów z lokatorami jaskiń walczy aż dwóch wojowników. Tyle że developerzy nie podejmują (na razie?) tego wątku. A choć sporo deklaracji jeszcze nie wybrzmiało, z pewnością rozbrzmi **znakomita ścieżka dźwiękowa**. Podobnie jak w przypadku Swords & Sworcery za docierające uszu nutki ma odpowiadać Jim Guthrie. O jakość oprawy graficznej też można być spokojnym, Capybara to jedno z nielicznych studiów, które właściwie rozumie pojęcie „pixel art". Developer pojmuje zresztą i inne branżowe sformułowania, w tym „czasową ekskluzywność" (dla XBO, w praktyce: dla XBO i PC). Nie jest jednak wykluczone, że jakiś czas po premierze, która nastąpi w niedającej się przewidzieć przyszłości, do małomiękkich speleologów dołączą posiadacze innych platform. **[CDA]**

Uncja The Binding of Isaac, kilka garści Dark Souls i FTL-a.

Tajne Bractwo Artystyczne długo i zapalczywie dyskutowało na temat użycia efektu głębi ostrości. [Cado]

Będzie reklamacja, deweloper nic nie wspominał o insektach! [SMDRR]

(*) Jest to taki bardzo kreatywny dowcip. Że niby, ha, ha, schodził po schodach, ha, ha, ale też schodził--umierał, ha, ha.

(**) Za podpisy pod screeny odpowiadają studenci Akademii CD-Action (o której więcej przeczytacie na stronie www.cdaction.pl/akademia).

- PRODUCENT: EPIC GAMES
- DATA WYDANIA: NIEZNANA
- OPŁATY: NIEZNANE
- WWW.EPICGAMES.COM/PARAGON

- GATUNEK: MOBA

TYLKO ONLINE

PARAGON

Może w końcu zacznie skakać: **9kier**

Mam wrażenie, że tworząc Paragona, Epic Games zapatrzyło się na Hi-Rez i kopiuje pomysły tego studia. W nadchodzącej futurystycznej Mobie widzę i Smite'a, i Paladins, a co gorsza, developerzy próbują przedstawiać znane rozwiązania jako coś innowacyjnego.

Okrągłe zdania ze strony Paragona najlepiej udowadniają, że materiały prasowe trzeba traktować z przymrużeniem oka. Developerzy mówią o Mobie, w której umiejętności gracza (czyli to, gdzie celujesz, atakujesz i jak się ruszasz) mają znaczenie, o „bezpośredniej kontroli, której nigdy nie doświadczyłeś w Mobie" i „całkowicie nowej perspektywie". Fani gatunku wiedzą, że to chwyt marketingowy, bo **dynamizująca rozgrywkę perspektywa zza pleców** była innowacyjna dwa lata temu, kiedy debiutował Smite.

Bursztynek, bursztynek

Wystarczy wypisać elementy wspólne Doty 2 czy League of Legends, by wiedzieć, co znajdzie się w Paragonie. **Epic silnie czerpie z mobowej klasyki i zamierza zaprosić graczy do potyczek 5 na 5 w dżungli, na trzech liniach i w towarzystwie drepczących po nich robominionów.** Trójwymiarowy futurystyczny świat Agory będzie napędzany Unreal Engine'em 4 i nie okaże się tak płaski jak ten w grze Hi-Rez. Należy spodziewać się prowadzących do dżungli wzgórz i skalnych przesmyków, w związku z czym trzeba będzie mieć oczy nie tylko dookoła głowy, ale jeszcze nad i pod. Posiadacze konsol i blaszaków będą mogli razem przemierzać tę samą Agorę – również w pozwalającym na większą mobilność trybie podróżniczym bohatera – i walczyć ramię w ramię. Na graczy czeka też system rozwoju konta.

Grono dotychczasowych testerów, skupionych wokół sekretnego forum, objęte jest umową, która zakazuje im mówienia o wrażeniach z alfy. Na szczęście z opublikowanych do tej pory materiałów da się wyciągnąć sporo informacji. Z strony Paragona wynika, że każda z postaci (witryna sugeruje pięcioro, ale gameplaye pokazują, że do ekipy Sparrow i reszty już teraz dołączyło trochę nowych twarzy) będzie mogła wybrać zdolność pasywną. Z kolei interfejs gry podpowiada, że dodatkowo każdy bohater wyposażony będzie w pięć umiejętności, z czego jedna to ult, a inna to zwyczajne ataki podstawowe. Oznaczałoby to, że podobnie jak pozostałe da się je rozwijać w trakcie meczu.

W LoL-u czy w Docie 2 złoto z zabitych wrogów samo wpada do twojej sakiewki, ale już w Infinite Crisis (świećcie, bogowie, nad jego duszą) trzeba było podnieść je z ziemi. W Paragonie zastosowano podobne rozwiązanie, przy czym tu gromadzić będziesz amber (bursztyn?! Naprawdę?!). W dodatku wygląda na to, że w tym przypadku będzie można

Twórcy zainspirowali się Smite'em i postawili na Mobę z widokiem zza pleców.

Dżungler będzie mógł ostrzelać wroga na midzie z góry. Po swojej śmierci będziesz mógł obserwować taką akcję z perspektywy kolegi.

luźno potraktować mechanikę dobijania wrogów, tak ważną w klasycznych Mobach. Po pierwsze niezależnie od tego, co będzie przyczyną śmierci miniona czy innego bohatera, i tak wypadnie z niego amber. Po drugie wydaje się, że wystarczy drasnąć miniona, by dostać za niego pełnego expa, chyba że dobił go twój kumpel.

Znalazłam go na plaży

Przyzwyczajeni do kupowania przedmiotów w bazie szybko przerzucą się na nową-ale-nie-tak-bardzo mechanikę. Kiedy zbierzesz wystarczającą ilość bursztynu, również z określonych miejsc na mapie, zmieni się ona w specjalny punkt, a te z kolei przeznaczysz w bazie na zakup kart. Każdy będzie korzystał nie z dostępnego dla wszystkich sklepu, lecz z przygotowanej wcześniej talii, złożonej z kart należących do trzech kategorii – różnego rodzaju ulepszeń i itemów. Taka mechanika, przypominająca rozwiązanie zastosowane z Paladins, wprowadza element zaskoczenia, ale obawiam się ograniczonych możliwości kontrowania wrogiej taktyki.

Epic Games pracuje jednocześnie nad nowym Unreal Tournamentem, ale zapowiedział, że już wiosną Paragon trafi do płatnego wczesnego dostępu, a latem rozpocznie się otwarta darmowa beta. Trzymam kciuki, bo w gatunku brakuje dobrych futurystycznych tytułów. |CDA|

Jak to wygląda?

Studio nie pochwaliło się screenami z przyszłej wersji gry, karmiąc graczy serią artów. Podpisane screeny zostały wzięte z udostępnionych do tej pory materiałów oraz tego, co (pewnie kontrolowanie) „wyciekło" z wersji alfa. Do premiery oprawa ma się jeszcze znacząco poprawić.

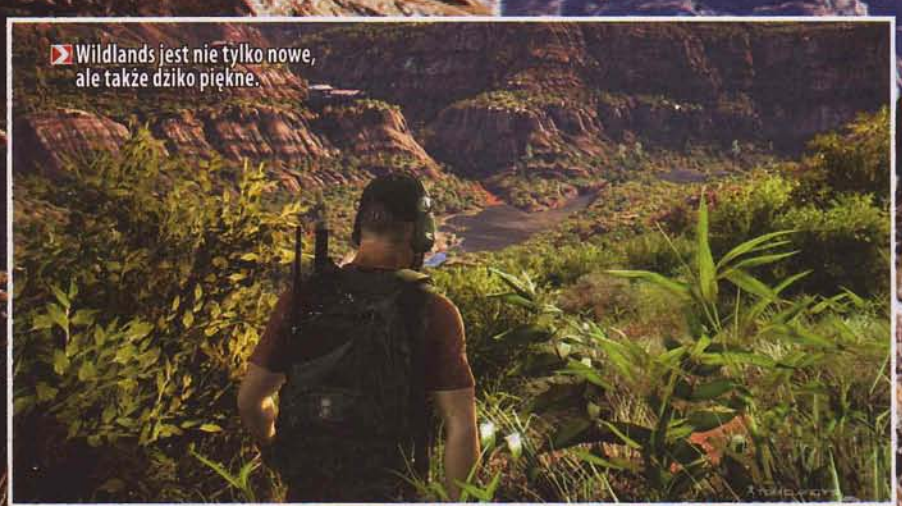
- PRODUCENT: UBISOFT PARIS
- DATA WYDANIA: 2016
- MULTI: CO-OP DO 4 OSÓB
- GHOST-RECON.UBI.COM/WILDLANDS

- GATUNEK: AKCJA

Liczy krwawą forsę: **gem**

Nie tylko CD-Action przeżywa w tym roku okrągłą rocznicę urodzin. Swój piętnasty jubileusz obchodzi także Ghost Recon, który okazję tę zamierza uczcić premierą kolejnej gry – Wildlands. Ta zaś, mimo że nie licząc dodatków, jest dziesiątą odsłoną serii, jest tak nowa i inna, że jakby pierwsza.

GHOST RECON:



Wildlands jest nie tylko nowe, ale także dziko piękne.

A to dlatego, że Ghost Recon: Wildlands (a poprawniej Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands, bo przecież nazwisko nieżyjącego już autora political thrillerów wciąż stanowi integralną część nazwy serii) zupełnie zmienia warunki starcia. Po raz pierwszy w historii – od chwili, gdy zrodziła się w 2001 roku jako Tom Clancy's Ghost Recon – **gra osadzona jest w otwartym świecie, a typowy dla marki podział na misje zastąpiony zostaje całkowicie nieliniową strukturą** i masą aktywności alternatywnych. Tym samym Wildlands staje w jednym szeregu z Metal Gear Solid V i Just Cause 3, tyle że zdecydowanie po stronie realizmu, konsultowanego zresztą na każdym kroku ze specjalistami. To spora niespodzianka po ostatnich grach serii, czyli Advanced Warfighter i Future Soldier, które coraz śmielej przecież wybiegały w technoprzyszłość, oferując m.in. aktywne kamuflaże i inteligentną broń.

Soliści w co-opie

Tym razem ma być tak jak naprawdę i przy okazji tak jak na początku, gdy Ghost Recon wespół z Rainbow Six kładły podwaliny pod gatunek shooterów taktycznych. **Wildlands osadzony jest w czasach nam współczesnych i miejscu, które można rzeczywiście zobaczyć – w Boliwii.** W grze to południowoamerykańskie państwo okazuje się jednym z czołowych producentów kokainy na świecie. Do walki z pochodzącym z Meksyku kartelem Santa Blanca i powiązanymi z nim władzami skierowane zostają amerykańskie „Duchy", których zadaniem będzie taktyczny demontaż przestępczych struktur i zneutralizowanie ich wpływów na rząd (ha, ha). W jaki sposób to osiągną, zależeć ma tylko od gracza i resztę czteroosobowego zespołu, stanowionego przez innych graczy albo – gdy takowych nie stanie – AI. Każdy z nich może przy tym zwiedzać świat sam, zbierając sprzęt oraz doświadczenie na własną rękę i grupując się jedynie na potrzeby misji. Tym samym, mimo że gra stworzona została pod co-op, przyjazna będzie także zadeklarowanym solistom.

Boliwia w grze rozciągać się ma na setkach kilometrów kwadratowych dziewięciu różnych stref krajobrazowych – w tym zaśnieżonych gór i spieczonych pustyń, wilgotnych dżungli i dusznych miast. Już pierwszy zwiastun w sekwencji skoku ze spadochronem ukazał ogrom świata porównywalny z Just Cause 3, sami **twórcy z Ubisoft Paris zapewniają zaś, że jest to jeden z największych i najbardziej wiarygodnych obszarów w grach w ogóle**. Stąd też i uzasadniona obecność pojazdów – od motocykli po ciężarówki – ale także śmigłowców, a nawet łodzi. Ważna dla twórców jest również „radość odkrywania" i dlatego świat w grze wypchany ma być setkami atrakcji.

W Wildlands **nie znajdziemy liniowej kampanii – zamiast tego sami gracze wybierać mają misje i misje, wpływając na równowagę sił frakcji w regionie**. Nie ma także skryptów – każda z postaci niezależnych prowadzi własny tryb życia i ma właściwy sobie wachlarz zachowań (np. w przypadku zagrożenia). Każda z grup ma

Kokaina marki Święta Śmierć. Będziemy świętować śmierć.

Śmigłowce posłużą jako transport, ale także broń.

WILDLANDS

Ogrom świata gry zapiera dech w piersiach.

Zobaczyć znaczy uwierzyć

Mnie osobiście do koncepcji Wildlands przekonała prezentacja, w której Duchy trzykrotnie, za każdym razem kompletnie inaczej, likwidują fabryczkę kokainy kierowaną przez opryszka znanego jako Biały Kapelusz. Za pierwszym razem agenci załatwili sprawę w biały dzień i długodystansowo: eliminując gagatka strzałem snajperskim (kapelusz przestał był biały), a następnie ostrzałem maszynowym niszcząc ciężarówkę z towarem. Drugi sposób był bardziej finezyjny – wykorzystali noc i deszcz, by podkraść się na miejsce, podłożyć ładunki wybuchowe w laboratorium i... uprowadzić samego Kapelusznika (wciąż w kapeluszu) w bagażniku skradzionego sedana. Trzecia metoda odwołała się do brutalnej siły, ale także przewagi technologicznej Duchów. Posłużyli się dronem, który pozwolił im określić liczbę celów, ostrzałem maszynowym z kilku stron rozprawili się z zaskoczoną ochroną i odjechali skradzioną ciężarówką z kokainą, pozostawiając Białego na łasce jego bezwzględnych mocodawców. Twórcy gry twierdzą przy tym, że to nie koniec możliwości – da się przecież wykorzystać wsparcie z powietrza albo wręcz pomoc lokalnej agencji antynarkotykowej – i praktycznie codziennie zaskakiwani są przez testerów nowymi pomysłami na wykonanie tej prostej przecież misji. A takich zadań mają być dziesiątki, jeśli nie setki. Pamiętacie Hitmana: Krwawą forsę? No właśnie.

odrębną reputację i możliwe jest nie tylko budowanie relacji z nimi, lecz także umiejętne rozgrywanie animozji pomiędzy nimi.

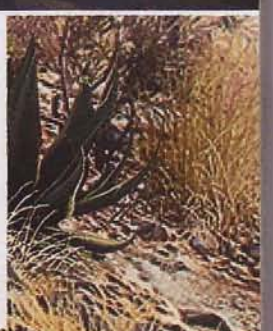
Otwarty bez ograniczeń

Ghost Recon: Wildlands wykorzystuje **zupełnie nowy engine, który umożliwia odejście od skryptów i systemowe tworzenie zdarzeń**. Wiarygodność świata wzmocnią pełny cykl dobowy oraz zmienne warunki pogodowe, mające także poważny wpływ na przebieg podejmowanych misji. Słoneczny dzień będzie wymarzony dla tych, którzy zamierzają przed atakiem na mocno chronioną instalację wroga zmiękczyć ją nieco ostrzałem snajperskim. Może jednak okazać się, że bezpieczniej byłoby zakraść się do niej pod osłoną mgły i nocy. Albo wykonać nalot śmigłowcem i bić z pancerzownic przy dźwiękach Wagnerowskiego „Cwału Walkirii". W grze obecne **mają być dziesiątki typów i setki licencjonowanych modeli broni, jak również nieograniczone praktycznie możliwości jej modyfikacji**. Przysłuży się temu też system łupu (także kosmetycznego), pozyskiwanego na przeciwnikach, w zajętych lokacjach, a czasem dzięki reputacji. Do tego istnieć ma walka wręcz oraz opcja wykorzystania wroga w roli żywej tarczy.

Zasadniczo jeździć da się wszystkim, co na kołach.

Wildlands zdaje się jedną z najambitniejszych gier roku.

Wildlands zapowiedziany został w trakcie ubiegłorocznych E3 jako „pozbawiony skryptów największy otwarty świat Ubisoftu", który gwarantować ma „niepowtarzalność doświadczeń każdego gracza". Przyznaję, że po doświadczeniach z Watch Dogs czy ostatnim Splinter Cellem nie wiedziałem, co myśleć o tym starym nowym tytule Ubi. **W miarę wgryzania się w temat moja opinia zmieniała się jednak z „łee" na „łał"** i obecnie mam wrażenie, że to dzieło równie ambitne jak The Division. Za tę fundamentalną dla serii Ghost Recon zmianę koncepcji odpowiada studio Ubisoft Paris, które koordynuje ją od 2012 i tym samym jest nadzieja, że naszą podwójną solenizantkę ujrzymy wczesnajesienią. [CDA]



- PRODUCENT: TALL TECH STUDIO
- DATA WYDANIA: KONIEC II KWARTAŁU 2016
- JAK ZAGRAĆ: STEAM EARLY ACCESS (OK. 65 ZŁ)
- MULTI: BRAK
- WWW.CRIMEAGAME.COM
- GATUNEK: RPG

JUŻ GRALIŚMY!

KRAI MIRA

Popijał ze słoika nuka-bimber: **Monk**

Uwaga! Wnimanie! Do schronu wstęp mają tylko Wybrańcy, którzy pamiętają pierwsze dwie części Fallouta i nadal zgrzytają zębami na trójwymiarowe wyczyny Bethesdy. Pozostałych prosimy o powrót do domów, nie ma tu czego szukać, to był próbny alarm. Nu, obywatelu, pażałusta!

Zawsze marzył mi się falloutowy spin-off, w którym pokłosie Wielkiej Wojny oglądałoby się z perspektywy innej strony konfliktu. Przy odrobinie dobrej woli właśnie tak można zakwalifikować Krai Mira, czyli, tłumacząc z języka Puszkina, Kraniec świata.

Opowieści spoza krypty

We wczesnodostępowej wersji polsko-ukraińskiego indyka spędziłem dwa całkiem udane wieczory, ale Bogiem a prawdą **satysfakcja płynęła przede wszystkim z wychwytywania nawiązań do interplayowych pierwowzorów**. Wiele obszarów, nad którymi unosi się i obraca kamera, naprawdę wygląda, jakby zostało wyprutych z nieukończonego Van Burena (jak na złość razem z modelami postaci rodem z 2003 roku). Tu spoczywa truchło dwugłowego konia, tam w piasku zagrzebany jest wrak niby-Highwaymana, kanion z przerzuconym mostem linowym wydaje się dziwnie znajomy, a i zdarzenie losowe w postaci egzekucji niepokornej rodziny farmerów też już gdzieś wystąpiło.

Wskazówek co do miejsca osadzonej w 2061 roku akcji dostarcza cyrylica na budynkach czy broń w postaci młotka o wdzięcznej nazwie „Sowiecki argument". Na knajpianym ekranie wyświetlane są youtube'owe walki czelabińskich pijaczków, w budynkach nie brakuje wzorzystych dywanów, rabusie noszą dresy, a z popękanej elewacji łypie Janukowycz w sprayu. Uśmiechałem się też dzięki dialogom, mimo że z angielszczyzną bywają problemy, bluzgów jest za dużo, a i narracja – miejmy nadzieję tymczasowa – kuleje. Cały czas mowa jest o „tu i teraz" (przypadkiem ominęła nas rzeź rodzimej wsi i szukamy winnych), a wypadałoby przybliżyć nieco naturę apokalipsy, po której wyraźnie wzrósł poziom oceanów, a byłe ZSRR przemieniło się w radioaktywny akermański step.

W ruinach Krakowa nadal pielęgnuje się chlubne miejskie tradycje.

Semen Korczaszko

Liczę na to, że obiecane przez autorów minimum trzy sposoby przejścia gry to nie mrzonka, bo **na razie falloutowej wolności nie czułem. Fabuła wciąga skutecznie**, ale swoboda polegała tu na obecności dylematów typu „bądź uprzejmy albo nie, ale wtedy znieważony osobnik spróbuje urwać ci głowę i raczej mu się to uda". Miłym urozmaiceniem był etap, w którym na golasa skradałem się między stale inaczej kursującymi strażnikami, ale trudno uznać to za alternatywny sposób wykonania zadania. Na karcie postaci widać zresztą tylko pięć atrybutów oraz pasywne perki, dzięki którym np. wróg później zauważa naszą obecność – o np. hakerskich skill checkach trzeba zapomnieć. Tyle dobrego, że znalazło się tu miejsce na kradzież kieszonkową, grę w kości oraz zabawę w ochranianie karawan, w wersji wczesnego dostępu w zasadzie jedyny substytut zadań pobocznych.

Turowe potyczki to zubożony wariant tego, co robiliśmy w Stanach Zjednoczonych w 2161 i 2240 roku, choć da się je usprawnić, umożliwiając enpecom równoczesne wykonywanie swoich akcji. Broń umieszcza się tylko w jednym slocie, oręż zasięgowy pozwala oddać strzał mierzony, by np. wytrącić żołnierzowi jego zabawkę, a punkty akcji pochłania także otwarcie ekwipunku czy przeładowanie pukawki. Katalog celów w ogrywanej wersji obejmował najróżniejsze ludzkie szumowiny, mutantów oraz bezpańskie psy – pewien czworonóg nawet do mnie dołączył, choć wkrótce gdzieś przepadł. Niestety towarzyszy nie da się bezpośrednio kontrolować.

Na zdrowie!

Od Polaka pracującego przy grze wiem, że w styczniu ukończona była zaledwie jej połowa. Mimo to ufam, że przed zaplanowaną na drugi kwartał premierą dziełko zostanie rozbudowane i doszlifowane – w przeciwnym razie docenią je tylko wygłodniali po Wasteland 2 i struci nowym Falloutem brodacze, których ucieszy nawet sklonowana „kucana" animacja otwierania szafek. |CDA|

CIESZY

- falloutowy klimat...
- ...w rosyjskim sosie

NIEPOKOI

- niewiele dzieje się poza głównym wątkiem
- trudno odnaleźć się w świecie

KraiMiraOnline.pl

Tytuł miał być grą MMO, ale po incydencie z głównym grafikiem, który wypiął się na kolegów, sklonował stronę projektu i wykorzystał np. gotowe modele 3D do tworzenia własnej sieciówki, pojawił się koncept obecnej wersji – gra online oryginalnych autorów powstanie w przyszłości. A że dwóch z czterech developerów to nasi rodacy, singlowy Krai Mira ukaże się także po polsku.

Zużywszy wszystkich płonących ludzi, właściciel knajpy zainwestował w ghula.

- PRODUCENT: Q-GAMES/JAPAN STUDIO
- DATA WYDANIA: 2016
- JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA PREMIERĘ
- OPŁATY: ZAKUP GRY
- WWW.PLAYSTATION.COM/EN-US/GAMES/THE-TOMORROW-CHILDREN-PS4/
- GATUNEK: AKCJA

JUŻ GRALIŚMY! TYLKO ONLINE

The Tomorrow Children™

Budujemy nowy dom,
Jeszcze jeden nowy dom,
Naszym przyszłym, lepszym dniom.

Hartował stal: **Hut**

Jesteś robotnikiem. Jesteś niewolnikiem. Jesteś klonem. Jesteś dziewczynką. Jesteś bohaterem The Tomorrow Children. What the f...?

Konsole PlayStation od zawsze były doskonałym miejscem dla gier niezależnych, artystycznych, autorskich. Od Vib Ribbona przez Rez i Noby Noby Boy aż po Hohokum – to właśnie posiadacze maszynek Sony mieli pierwszeństwo, jeśli idzie o wyprawy w światy dziwne i pokręcone, a przytym oryginalne i wysmakowane estetycznie. Eksperymenty z formą i treścią wychodziły developerom Sony zaskakująco dobrze, choć zdarzały się i produkcje, których twórcy, szukając pomysłów nowych i „innych", zdawali się zapominać o grywalności. Mam obawy, że z The Tomorrow Children będzie tak samo.

Pusta Rzeczpospolita Ludowa

Bohaterkami The Tomorrow Children – piszę w liczbie mnogiej, bo postać sterowana przez gracza jest tylko jednym z identycznych klonów – są **małedziewczynki robotnice, których celem jest praca ku chwale byłego Związku Radzieckiego**, który w wyniku eksperymentu naukowego z 1967 przestał istnieć. Rozpadł się i zdematerializował, by następnie zamienić w The Void – bezkresną pustkę, na której po jakimś czasie wyrosły niewielkie osady połączone siecią autobusową i metrem.

Aaa, i zapomniałem jeszcze wspomnieć, że choć większość ludzi zginęła na zawsze, to część byłych mieszkańców ZSRR wraca do The Void. Jedni jako Izvergi, gigantyczne, niszczące wszystko na swej drodze stwory; inni jako Matrioszki, rosyjskie laleczki, które na szczęście da się przywrócić do życia, stosując zaawansowaną technologię (oczywiście dostępną pomimo kataklizmu). To nie ma zbyt wiele sensu, więc uniwersum The Tomorrow Children trzeba kupić takim, jakim jest – i nie zadawać przytym zbytwielu pytań.

Kobiety na traktory

Te jednak w trakcie gry cisną się na usta – najważniejsze z nich zaś to: „o co tu właściwie chodzi?". Rozgrywka wydaje się prosta i niewyszukana. Jako dziewczynka klon przyjmujemy polecenia od tajemniczej postaci (przypomina trochę Jigsawa z serii Piła) komunikującej się z nami za pośrednictwem telewizorów. **Nasze zadania sprowadzają się przede wszystkim do zbierania zasobów potrzebnych osadzie**, którą wybierzemy jako własną (każda z nich to osobny sieciowy serwer gry). Zasoby te znajdują się na tzw. wyspach, do których dojeżdża się autobusem z przystanku ustawionego w centrum miasta. Na miejscu sprawa jest już prosta – wystarczy podejść do źródła zasobu (np. skały), przytrzymać przycisk i poczekać, aż wypadną z niego surowce (np. bryłki metalu). Urobek trzeba zanieść na przystanek i wysłać z powrotem do miasta. Całą operację przeprowadzać do znudzenia. Tu niestety pojawia się największy problem The Tomorrow Children. W wersji beta czynność wykonywana najczęściej i najdłużej to właśnie zbieranie zasobów – coś prostego, banalnego, pozbawionego głębi, finezji, a tak naprawdę także i gry.

Pozdrawiamy kobiety pracujące dla pokoju i rozkwitu serwera!

Wszystkie aktywności dodatkowe, np. tworzenie nowych narzędzi na bazie znalezionych surowców czy walka z Izvergami były – przynajmniej w czasie kilku godzin, na jakie otwarto serwery wersji beta – sporadyczne i na tyle krótkie, że trudno ocenić, jak bardzo wpływają na urozmaicenie rozgrywki. **Niezbyt ciekawe – przynajmniej w środowisku testowym – wydają się też opcje sieciowe.** Widząc innego gracza dziewczynkę, możemy wykonać w jego kierunku gest pozytywny lub negatywny (wynika z tego jednak niewiele). Kolektywnie również, poprzez głosowanie, wybiera się budynki, które mają powstać w miasteczku, ale ze względu na niewielką liczbę beta-testerów nie zdarzało się, by głosy były mocno podzielone.

Precz z komuną!

The Tomorrow Children to gra intrygująca oprawą, wysmakowana graficznie i dźwiękowo, **zaprojektowana z mocnym, klarownym pomysłem na klimat i styl**. Jednocześnie na pierwszy rzut oka bardzo prosta i płytka w sferze rozgrywki. Piszę to jednak z głową pełną wątpliwości, bo czuję (a może raczej liczę...?), że dzieło studia Q-Games kryje jakąś tajemnicę. Trzymam kciuki, by ukazała się ona po premierze. **ICDAI**

Efektowna, ale bardzo prosta i płytka w sferze rozgrywki.

CIESZY

- ⊕ klimat
- ⊕ oprawa audiowizualna

NIEPOKOI

- ⊖ prosta rozgrywka...
- ⊖ ...na którą elementy sieciowe wpływają w niewielkim stopniu

- PRODUCENT: EPIC GAMES
- DATA WYDANIA: OBSTAWIAM, ŻE 2017
- JAK ZAGRAĆ: ZAREJESTROWAĆ SIĘ I POBRAĆ ZA DARMO KLIENTA
- MULTI: PRZEDE WSZYSTKIM
- WWW.UNREALTOURNAMENT.COM
- GATUNEK: FPS

JUŻ GRALIŚMY!

UNREAL TOURNAMENT

Powrócił, by zobaczyć postępy: **Krigore**

Na najnowsze wcielenie UT wyczekuję z nadzieją, jednocześnie jednak przyznaję, że dawno nie odwiedzałem nierealnych włości. Pewnie dzięki temu pierwszy kontakt po paru miesiącach odwyku okazał się równie boski jak papieros dla kogoś, kto nie wytrwał w noworocznym postanowieniu.

Fragi łapane z rzędu nagradzane są wyróżnieniami.

Ta gra ma jaja. Ma styl, prędkość i swój unikatowy rytm. **Tempo akcji bezsprzecznie urywa głowę**, jednak całość – jeśli przyrównać do historycznego arcywroga, czyli Quake'a III – to zupełnie inne wrażenia z gry. O ile w przypadku Wstrząsu osią zabawy było nabieranie prędkości, o tyle tutaj kluczem do sukcesu także jest wyjątkowa mobilność postaci, tyle że pojmowana nie w kategoriach jednostajnej szybkości przemieszczania, ale raczej serii krótkich zrywów – tricków utrudniających wrogowi przewidywanie pozycji gracza. I co tu dużo mówić, jak dotąd jestem w tym tak żałośnie słaby, że aż wstyd się przyznawać.

Światła, kamera, akcja!

Wystarczy parę meczów, by uzmysłowić sobie potęgę graczy, którzy opanowali te wszystkie sztuczki. Wślizgi, bieganie po ścianach, gwałtowne uskakiwanie. Brak w tym jakiegoś wyczuwalnego rytmu, walka wydaje się pozbawiona porządku, to bardziej chaotyczny zlepek figur, które kreślone są bardziej potrzebą chwili niż wedle przyjętych z góry i wyuczonych założeń. Ale to działa – **Unreal Tournament w całym tym szaleństwie jest grą piękną** i w sensie wizualnym, i z perspektywy widza. Pewnie dlatego twórcy wrzucili już na tym wczesnym etapie alfy nierealną telewizję: z poziomu głównego menu możemy wbić do huba, gdzie znajdziemy najważniejsze i najciekawsze streamy i zapisy walk ze świata UT. Fajna sprawa, bo wiąże społeczność i pozwala podpatrywać najlepszych. Wypisz, wymaluj jak w CS:GO.

Unreal Tournament jest jednak grą trudniejszą w odbiorze. **Sposób działania broni, skądinąd futurystycznych, stanowczo wykracza poza wachlarz przyjęty we współczesnych shooterach**: to nie schemat pistolet/karabin/snajperka, ale np. pukawki strzelające zielonymi glutami, szrapnelami czy ostrymi jak igły kryształami. Pewnie dlatego nawet śledzenie rozgrywek przychodzi nieco trudniej i by docenić część zagrań, trzeba najpierw zwyczajnie pograć. Inna sprawa, że niektóre pukawki wymagają jeszcze szlifów, bo np. w przypadku snajperki efekty wizualne nijak się mają do tego, jak i gdzie ta armata faktycznie bije. Ale cóż, to ciągle wersja alfa.

Klasyczne multi, ale we współczesnych szatach.

Work in progress

Ciągłe niedoróbki czy prowizorki widać przede wszystkim w przypadku lokacji. Wiele z nich to tak naprawdę bryły ledwie obleczone w rozmazane tekstury. Lokacji tym razem jest wiele więcej niż podczas mej ostatniej wizyty, co cieszy. Trochę mniej raduje me hardkorowe serce fakt, że przed autorami i społecznością zaangażowaną w tworzenie gry (wiele map to projekty fanów) zostaje ogrom pracy, i pojawiające się jeszcze parę miesięcy temu deklaracje, że 2016 rok będzie rokiem UT, włożyłbym między bajki.

Fakt ten widać zresztą również, jeśli popatrzymy na rozpiskę progresu postaci. Mamy tu kolejne poziomy doświadczenia i związane z nimi modele, skiny oraz przedmioty do odblokowania. Brak tu jednak obecnie jakiejś wiodącej myśli, punktu zaczepienia, wokół którego można by zbudować i nakręcić gorączkę lootu na wzór czapek z TF2 czy skinów z CS:GO. Gra będzie zupełnie darmowa, więc tego rodzaju rozwiązanie dobrze zrobiłoby tak twórcom, jak i społeczności. Zobaczymy. Na razie dalej kibicuję i wierzę, że całość pójdzie w dobrą stronę i o UT świat nie zapomni. |CDA|

CIESZY
- wyjątkowa mobilność postaci
- zróżnicowane uzbrojenie
- sporo już grywalnych poziomów

NIEPOKOI
- przed twórcami wciąż ogrom pracy
- nie jest to prosta gra

Pierwsza dycha

Unreal Tournament to seria, która powstała jako sieciowy odprysk Unreala – genialnej gry z 1998 roku, której tryb multi był równie zły, jak dobra była kampania dla jednego gracza. Niech o jakości Nierealnego świadczy fakt, że jako pierwszy tytuł w historii Unreal dostał w CD-Action najwyższą ocenę. Stworzony do zabaw w sieci UT spowodował zmazanie wstydu związanego z nieporadnością Unreala i wziął się za bary z grą id Software. Jak sobie radził? Na tyle dobrze, że Quake III Arena wcale tego pojedynku nie wygrał, jak można by sądzić.

- PRODUCENT: ARTCRAFT ENTERTAINMENT
- DATA WYDANIA: NIE WIADOMO
- JAK ZAGRAĆ: WESPRZEĆ TWÓRCÓW NA OFICJALNEJ STRONIE
- OPŁATY: KUPNO KONTA, POTEM MIKROTRANSAKCJE
- WWW.CROWFALL.COM
- GATUNEK: MMORPG

JUŻ GRALIŚMY!

CROWFALL™

TYLKO ONLINE

Oglądał się za zwłokami: **Monk**

Z niepojętych powodów permaśmierć – niemożność wskrzeszenia awatara, gdy ten dokona żywota – nie przyjęła się w grach MMO. Mimo to autorzy Crowfalla chcą z animowanych ciał uczynić tylko tymczasowe skorupy, które pozwolą przetrwać do czasu, aż szlag trafi... cały wirtualny świat.

Od ambicji ojców tego kickstarterowego oseska kręci się w głowie, ale panowie mają kilka asów w rękawie. Weźmy tysiące hektarów, które zaistnieją na serwerach tej hybrydy MMORPG-a, survivalu i strategii – zostaną one wygenerowane proceduralnie lub posklejane przez samych graczy.

Siedem i sto Królestw

Każdy posiadacz konta otrzyma bowiem własny plac zabaw – rozległą połać niezaznajomionego z motyką gruntu. Za pomocą edytora może (acz nie musi, ten aspekt gry jest opcjonalny) oczyścić teren, szykując miejsce pod rozwijalne, gotowe do zagospodarowania osiedle – od mikrego sioła po konkurencję dla Królewskiej Przystani. Gdzie indziej mapę da się przyozdobić górskim łańcuchem, polem bursztynowego świerzopu czy wypluwającą truposzy nekropolią. Po włościach może peregrynować kilkaset osób naraz, co pozwala zaadaptować teren na pokaźny gildyjny przybytek z oficerami w roli lenników, arenę walk PvP albo, jeśli poświęcisz się rozwijaniu craftingu, słynne na całym serwerze centrum handlu halsztukami. Profity można też czerpać np. z udostępniania buffujących artefaktów.

Surowce potrzebne do wytwarzania przedmiotów i rozbudowy królestwa zdobywa się podczas stanowiących flagową atrakcję Crowfalla kampanii PvP. Te są rozgrywane na pokaźnych, losowo generowanych terenach o z góry wiadomym terminie przydatności do spożycia – finał kampanii, ukoronowanie zwycięzców i nieodwołalne zamknięcie świata może nastąpić zarówno po miesiącu, jak i po roku. W części kampanii bije się np. tuzin frakcji, inne stanowią teren bezpardonowego free for all, a każda ma swoją mechanikę gromadzenia punktów, przykładowo dostarczanie do wskazanych miejsc liści zrzucanych przez rzadkie magiczne drzewa, wokół których będą wyrastały umocnienia kontrolujących je grup. Kampanie różnią się też m.in. procentem zdobycznych dóbr, które możesz zabrać do domu, gdy nadejdzie dzień sądu. Wcześniej musisz jednak dotrzeć z nimi do specjalnego banku, a o to może być trudno, bo w wielu światach nie będzie problemu z łupieniem ciał poległych.

Pod kopułą

Po każdym zgonie i na początku kampanii awatar gracza przyjmuje postać, hm, patronusa w kształcie kruka. Etycznie skrzywieni autorzy umyślili sobie bowiem wredny twist – **w celu uzyskania zdolnej do walki powłoki należy najpierw zlokalizować nadającego się do ożywienia trupa**. Od tego, czyj zewłok postawisz na nogi, zależą atrybuty i dostępny zestaw aktywnych umiejek – w grze występuje 13 archetypów w rodzaju skradającego się asasyna czy wspierającego kompanów druida. Znaczenie mają też „jakość" zbeszczeszczonego ciała, zdobyty ekwipunek, poprawiające statystyki runy oraz rozwijane na poziomie konta talenty, np. biegłość w obsłudze ciężkich mieczy. Autorzy twierdzą jednak, że od cyferek dużo ważniejsze będą umiejętności kontrolowania nieboszczyka, a poza tym, mimo że jako kruk możesz zmieniać kampanie, zmartwychwstali „gospodarze" w nich pozostają.

Dwóch nagich mięśniaków, wielki oręż oraz rozpalona czarodziejka. Scenariusz jak znalazł!

Na razie do ograna udostępniono tylko tymczasową arenę, która pozwala zasmakować crowfallowej walki. Mimo wielu pre-alfowych zgrzytów **tempo i „fizyczność" potyczek imponują** – mój szarżujący rycerzyk roztrącał przeciwników niczym kręgle, w roli wywijającego młotem czempiona ścinałem z nóg (i kopyt, bo grywalni są także nieludzie) wszystkich wokół. A w kombosach, choć używa ich każdy, celowała czarodziejka – raniła tym mocniej, im intensywniej fajczył się cel, mogła też wybrać, czy woli spopielić całą okolicę, czy raczej spuścić ze smyczy ogniste tornada. Niedobór leczenia i brak respawnu uczyniły drużynową jatkę jeszcze bardziej bezlitosną... a we właściwej grze w równaniu mają pojawić się także walczące wierzchowce czy zbudowane z voxeli środowisko, które umożliwi np. dostanie się do obleganego zamku przez podkop. Och, proszę, niech to się uda. |CDA|

W ostatecznej wersji oblężenia zamków będą nieco bardziej zaawansowane.

CIESZY

- solidna walka już w pre-alfie
- potencjalnie nieskończony wybór kampanii

NIEPOKOI

- ryzyko wielomiesięcznego grania o nic
- ta gra MUSI mieć liczną populację, by był sens grać

Vivaldi poleca

Wraz z upływem czasu w światach kampanijnych mają zmieniać się pory roku. Konflikty zaczynają się wiosną i trwają do zwiastującej nieuchronną zagładę zimy – im bliżej końca, tym trudniej o surowce czy źródła regenerującego zdrowie ciepła, a zamieszkujące krainę bestie robią się bardziej zajadłe.

- PRODUCENT: UBISOFT MASSIVE
- DATA WYDANIA: 8 MARCA 2016
- JAK ZAGRAĆ: POCZEKAĆ NA DZIEŃ KOBIET
- OPŁATY: KLIENT
- TOMCLANCY-THEDIVISION.UBI.COM
- GATUNEK: MMO/AKCJA

JUŻ GRALIŚMY!

TYLKO ONLINE

TOM CLANCY'S THE DIVISION™

Dostał spodnie od bezdomnego: **enki**

Króciutka beta The Division – gry, która miała się ukazać już mniej więcej dwa lata temu – wreszcie pozwoliła nam odpowiedzieć sobie na kilka od dawna dręczących graczy pytań. Choćby o to, czy będzie to w końcu erpeg, czy strzelanka.

Tytuł szwedzkiego studia Ubisoft Massive – autorów m.in. świetnego World in Conflict i zapomnianego już multi Far Cry'a 3 – to, mówiąc w skrócie, Destiny w Nowym Jorku. **To gra „masywnie" wieloosobowa, zakcją osadzoną w otwartym świecie, za który służą tu ulice, budynki i podziemia opuszczonego po wybuchu epidemii ospy miasta** (w becie dostępna była część Manhattanu, zapowiadane wcześniej inne dzielnice nie będą gotowe w dniu premiery). Mapa podzielona będzie na strefy wyłącznie co-opowe oraz niebezpieczne, pozwalające na starcia pomiędzy graczami dark zone'y, z których będzie można wyciągnąć najsłodszy loot. Jeżeli chodzi o główną mechanikę rozgrywki, Szwedzi przypominają swym dziełem o gatunku strzelanek „chowanych". Poruszanie się pomiędzy osłonami podczas ostrzału jest tu wymagane, ale jednocześnie bardzo intuicyjne i pod tym względem tytuł robi bardzo dobre pierwsze wrażenie.

„They got Alex!"

Założenia fabularne gry za to chwieją się, śmiem rzec, w posadach i z uwagi na to, że akcja dzieje się w czasach współczesnych, łatwo to dostrzec, o ile uprzednio nie zawiesi się niewiary odpowiednio wysoko. W pierwszej cutscence bety okropnie pokiereszowana Fay Lau, nasza mentorka, zdaje się nie mieć świadomości, że wystarczy tu nacisnąć V, by natychmiast wyleczyć znaczną część obrażeń. Gracze zaś – wedle scenariusza agenci odpowiedzialni za zaprowadzenie porządku w objętym anarchią mieście – zamiast ratować ludzkie życia wyrzynają objętych kwarantanną „wrogich" mieszkańców na pęczki. Zbiry i tak się przecież zrespawnują, a być może z któregoś wypadną jakieś fajne ochraniacze na kolana. Grunt, by skutecznie pozbawić ich wszystkich punktów życia, co w przypadku niektórych oprychów w bluzach z kapturem i kijem bejsbolowym w ręku (ale za to będących na wyższym poziomie doświadczenia) wymaga wlepienia nawet kilkunastu headshotów (!).

Realizm i RPG zdecydowanie mają w grze Szwedów nie po drodze, ale pal je licho. Najmniej w tym wszystkim podoba mi się to, że główne mechanizmy rozgrywki – a zwłaszcza aktywne umiejętności postaci, wśród których są np. impuls zaznaczający wrogów czy obszarowe leczenie – nijak nie łączą się w sensowny sposób z obranym tłem fabularnym. The Division równie dobrze mogłoby się dziać na innej planecie i, kto wie, może wówczas byłoby bardziej wiarygodne. Większość umiejek, talentów i perków postaci było w becie wciąż zablokowanych i cała nadzieja w tym, że wśród nich będzie coś, co nada nowemu tytułowi Ubi nieco własnej tożsamości, jakąś duszę.

Okiem gema

Jako szczęśliwy użytkownik XBO miałem okazję poznać The Division od jej najgorszej strony (słabsze tekstury, screen tearing) i... wciąż bawiłem się świetnie. Wiem, że to tylko Diablo z karabinami albo nowojorskie Destiny, ale chyba właśnie tego było mi trzeba. Ogromny plus dla gry także za obsypanie tego postapo śniegiem i obwieszenie świątecznymi dekoracjami. Piszę się na recenzję, Maciek, oki?

Okiem 9kier

The Division to takie Borderlands z osłonami. A przy okazji nieudana próba połączenia realizmu z walką, w czasie której zamiast zdejmować każdego strzałem w nieosłoniętą łepetynę wymierzasz bossowi na dachu kolejne headshoty, obserwując jedynie cyferki oznaczające obrażenia krytyków. Niemniej przez kilka godzin spędzonych na Manhattanie bawiłam się nad wyraz dobrze, opóźniając wskutek grzebania w ekwipunku każdą osobę, która akurat biegała ze mną po Nowym Jorku. Strzelałam do szczurów, dawałam bezdomnym konserwy w zamian za skórki do broni (a przynajmniej na to liczyłam, w praktyce – w przeciwieństwie do moich kolegów – dostawałam zwykle obrzydliwe wełniane czapki) i zasadzałam się w ciemnych strefach z zakażonym sprzętem w okolicach nadlatującego śmigłowca. Ludzie z Ubisoftu najwyraźniej mnie znają i szybciutko skompletowałam mój ulubiony zestaw broni: snajperka z dobrym celownikiem optycznym i shotgun. Jeśli ktoś oczekuje wciągającego scenariusza, The Division nie jest dla niego, ale jednocześnie w ogóle nie czułam, że to MMO, i bardzo chętnie pogram w tytuł po premierze.

Powiedzmy to wprost – **The Division jest w swym sercu czystą „loot game", w której największą radość graczowi sprawiać mają dynamika starć i możliwość ekwipowania coraz to lepszych przedmiotów**. Rodzajów tych ostatnich jest zresztą na pęczki. Poczynając od broni (da się dzierżyć naraz dwie „duże" i jedną podręczną), przez elementy zbroi, na fantach czysto kosmetycznych pokroju mycek, kufajek, pantalonów i cichobiegów kończąc. Przy czym można też biegać w swetrze i dżinsach – zima i jej liczne przejawy tworzą tu tylko klimat. Nawet szanse wykazania się altruizmem w postaci przekazania pożywienia lub napoju bezdomnemu służą tu temu, by nagradzać je losowymi prezentami w rodzaju odzieży.

Nienawistna trójka

Podobnie jak w Destiny czy Borderlands da się The Division spokojnie ogrywać samemu i czerpać przyjemność z levelowania, ale dużo lepiej zaprzęgnąć do procederu znajomych. Większość bety ograłem w dwu- lub trzyosobowym składzie i niechętnie wracałbym po tych sesjach do zwiedzania Nowego Jorku w singlu. Nawet mimo tego, że taka sobie czułość wbudowanego voice chatu ucinała połowę kwestii i cicho mówiącej 9kier i trzeba było się przerzucić na Skype'a. Po ukończeniu krótkiego wątku fabularnego zaszytego w becie, wypełnieniu kilku misji pobocznych

Destiny ma silnego rywala.

i przetrząśnięciu kilku stacji metra i podziemnych schronów udaliśmy się do dark zone, by przekonać się na własnej skórze, jak pomysł Massive na dorzucenie nieco ryzyka do rozgrywki wygląda w praktyce.

W tych dodatkowo ogrodzonych rejonach chodzi głównie o to, by czyścić punkty zapalne z twardszych niż gdziekolwiek indziej enpeców i podnosić z ich trucheł lepszy niż gdziekolwiek indziej loot (spersonalizowany – nie da rady podebrać komuś zabawki, podobnie jak nie znalazłem możliwości wymieniania się gratami). Zdobytego sprzętu nie da się po prostu wynieść z dark zone, trzeba udać się... przepraszam, muszę zrobić sobie krótką przerwę na kontemplację tego absurdalnego konceptu... trzeba udać się do jednego z kilku lądowisk, wezwać śmigłowiec, wytrzymać (lub nie) pół minuty w napięciu, rozglądając się po innych graczach chętnych zabezpieczyć swój (lub nie) sprzęt. Następnie podpiąć pod linkę własne (często podniesione z ciała dopiero co ubitego gracza) fanty i z satysfakcją wrócić na piechotę do bazy poza dark zone, aby móc ich wreszcie użyć.

Absurd absurdem, ale to działa! Jako rzetelny uczestnik bety znalazłem się zarówno po stronie zdrajców, jak i zdradzonych. W obu przypadkach poczułem delikatny zastrzyk adrenaliny. Działalność niezgodna z zasadami dobrego wychowania w ciemnych strefach skutkuje oznaczeniem wrednych graczy jako „rogue" i umożliwia dostrzeganie ich z oddali i strzelanie do nich bez konsekwencji, dopóki ów status samoczynnie im nie zniknie (wraz ze sprawcą na złą stronę przechodzi przy okazji cała jego drużyna). Wciąż jednak sądzę, że **nie zaszkodziłoby grze, gdyby w dark zone'ach było nieco więcej różnorodnych rzeczy do roboty**. Snucie się po ulicach w poszukiwaniu guza szybko, mam wrażenie, się może przejeść.

Snowdrop daje radę

Beta miała swoją dawkę problemów technicznych, ale nie było to nic, z czym do premiery developerzy nie mogliby sobie poradzić (oprócz niespodziewanego ataku hakerów ostatniego dnia – okazuje się, że większość statystyk postaci trzymana była po stronie klienta, co pozwoliło im przypisywać sobie m.in. nielimitowane magazynki!). Sam w domu grałem na sprzęcie niespełniającym minimalnych wymagań bety, niemniej po ustawieniu średnich detali i rozdzielczości 720p gra i wyglądała umiarkowanie (miejscami nawet bardzo) ładnie, i chodziła umiarkowanie płynnie. Nie ulega wątpliwości, że dla posiadaczy mocnych sprzętów będzie z The Division okaz bardzo miły dla oka.

Mam całkiem mocne przeświadczenie, że o ile gra Ubisoftu nie stworzy na rynku zupełnie nowej jakości, o tyle **bez problemu zaoferuje graczom kilkadziesiąt godzin naprawdę solidnej rozrywki** ze strzelaniem izgamianiem lootu w tle. Bazuje na solidnych, choć nieinnowacyjnych fundamentach gameplayowych i potrafi dać satysfakcję. CDA

Okiem Bastiana

Beta The Division była totalnie nierówna. Poza króciutkim wątkiem głównym oferowała nudne błąkanie się po mapie i wykonywanie powtarzalnych questów. Dopiero po wbiciu szóstego poziomu i uzyskaniu dostępu do dark zone zaczęła się faktyczna rozrywka. Nowy sprzęt, poczucie osaczenia i nerwowe zerkanie za siebie przy każdym strzale ostro pompuje adrenalinę. Samo polowanie na innych graczy-zabójców dostarcza masę frajdy. Przez pierwsze chwile zapomniałem nawet, że mam włączony mikrofon – uświadomił mi to jeden z agentów, z którym spędziłem potem kilka miłych chwil na wspólnym wymierzaniu sprawiedliwości.

CIESZY

- kompetentnie zaprojektowana strzelanka
- solidny system erpegowy
- bardzo ładna
- brak mikrotransakcji

NIEPOKOI

- AI zdarza się stać jak kołkom
- śmieszności na styku fabuły i systemu RPG
- czy będzie więcej do roboty w dark zone'ach?
- czy będzie ochrona przed hakerami?

- PRODUCENT: DAMBUSTER STUDIO
- DATA WYDANIA: 17 MAJA 2016
- JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA PREMIERĘ
- MULTI: CO-OP DO 4 OSÓB
- WWW.HOMEFRONT-GAME.COM
- GATUNEK: FPS

JUŻ GRALIŚMY!

HOMEFRONT® THE REVOLUTION

Liczył pociski: **MQc**

Bzdurny scenariusz o Zjednoczonej Korei, która zaatakowała USA, by je okupować, najwyraźniej tak przypadł do gustu różnym ważnym osobom, że te postanowiły go wskrzesić. Nawet pomimo tego, że pierwszy Homefront okazał się grą co najwyżej letnią. Drugi to jednak zupełnie inna partyzantka.

Nowy wydawca i nowi twórcy mają tchnąć w markę drugie życie. Sytuacja jest mocno skomplikowana (patrz: ramka po prawej), tym bardziej że **właściwie nie mamy w ogóle do czynienia z sequelem, ale opowiedzeniem historii w inny sposób**. W trybie single miałem okazję zagrać już podczas ubiegłorocznego Gamescomu, teraz przyszedł czas na co-op. Czas najwyższy, bo premiera zbliża się wielkimi krokami – można się jej spodziewać już w maju.

Kim Jong-ciemiężyciel

Nowy Homefront to strzelanina w otwartym świecie. A dokładniej: w Filadelfii z 2029 roku – miasta będącego pod panowaniem okupujących Stany Zjednoczone Koreańczyków. Jak przystało na sandboksy, obok misji głównych mamy też sporo zadań pobocznych, a głównym celem wszystkiego jest wyzwolenie metropolii i przywrócenie jej wolności, równości i McDonaldów. Robić to będziemy w rozbudowanej kampanii singlowej, tu skupię się jednak na świeżo zapowiedzianym, osobnym trybie zabawy: kooperacji.

Nie ma w tym przypadku mowy o tym, by przechodzić główną kampanię ze znajomymi, którzy mogliby dołączać w dowolnym momencie. **Co-op to odrębne misje, które toczą się już po zakończeniu podstawowej fabuły.** Dostęp do nich gracze będą mieli od razu, a autorzy obiecują, że nie będzie ryzyka żadnych spoilerów. Mnie sytuacja trochę dziwi – widzę, że poruszam się po mieście, które dalej jest okupowane przez przeważające siły wroga, i jakoś nie mogę pozbyć się wrażenia, że skoro tak wygląda świat po zakończeniu kampanii, cały trud na nią chyba spełznie na niczym. Żeby się jednak dokładnie dowiedzieć, jak to będzie działać w praktyce, musimy poczekać do premiery.

Od samego początku twórcy planują dać do dyspozycji 12 misji co-opowych, z których ja miałem możliwość zagrać w trzy – każda zajęła kilkanaście minut, w zależności

I kto to robi?

Pierwszy Homefront powstał w nowojorskim studiu Kaos, które zostało zamknięte razem z bankructwem wydawcy, THQ. Prace nad sequelem zaczęła angielska ekipa Free Radical Design. W ich trakcie zmieniła nazwę aż dwukrotnie: najpierw na Crytek UK (zajmowała się wówczas także trybami multi – skądinąd udanymi – do Crysisa 2 i 3), by kończyć jako Dambuster pod egidą wydawcy Deep Silver. Życzymy im ustatkowania się.

Jeśli masz dość pogodnych sandboksów pokroju Just Cause 3 i Far Cry 3, Homefront jest dla ciebie.

od zgrania zespołu i poziomu trudności. Ekipa Dambuster obiecuje, że **kolejne zadania będą udostępniane za darmo w postaci DLC przez rok po wydaniu Homefronta** (dlaczego to się może opłacać – w ramce „Free to pay").

Wysysanie radości z sandboksów

Przed rozpoczęciem kariery w co-opie tworzymy swoją postać. Poza typowym zdefiniowaniem płci i wyglądu należy wybrać również historię postaci – a dokładnie to, kim była i czym się zajmowała przed wojną. Już w ogrywanej becie możliwości miałem kilkadziesiąt. Wybór ten nie jest tylko zabawą, bo oznacza jakiegoś drobnego perka – nieco szybsze poruszanie się czy choćby pozyskiwanie większej ilości materiałów ze złomowanych pojazdów wroga.

Grać można w grupie maksymalnie czteroosobowej i dobrze mieć trójkę kompanów. Mimo tego, że da się je uruchomić i przy dwóch graczach, poziom trudności nie będzie się skalował. A rozgrywka nie jest łatwa nawet na poziomie easy (spróbowałem też normal, a od hard trzymałem się jak najdalej). Chyba faktycznie najlepiej będzie się wziąć do wykonywania tych zadań po ukończeniu gry, gdy już pozna się bardzo dobrze wszystkie panujące w niej reguły. Przyzwyczajony do radosnego i beztroskiego strzelania w Far Cry'ach czy Just Cause 3 musiałem szybko zmienić nastawienie. Każdy pocisk jest cenny, a magazynki są ograniczone. Strzelanie serią w oddalonego wroga to proszenie się o sytuację, w której do kolejnych trzeba będzie podchodzić ze zwykłym pistoletem. W ogóle mam wrażenie, że połowę czasu w grze spędziłem nie tyle na chowaniu się i strzelaniu, co na buszowaniu po polu bitwy i opróżnianiu kieszeni pokonanych wrogów z ostatniego pocisku.

W Homefroncie przyzwyczaimy się do ekwipunku i będziemy zmuszeni o niego bardzo dbać. Nie da się tu wezwać wsparcia z powietrza, a każde usprawnienie trzymanej pukawki będzie nas kosztować. Dlatego warto zarówno zbierać pociski, jak i porozrzucany tu i ówdzie złom, z którego później można zrobić wiele użytecznych gadżetów. Pomocny w tym będzie system rozwoju bohatera, odbywający się jak zwykle w kilku kierunkach, w zależności od obranego stylu gry.

Jak nie ołowiem, to kolbą

Sposobów radzenia sobie z kłopotami będzie w Homefroncie kilka, z dwoma podstawowymi na czele: siłowym albo skradankowym. Widać to również w co-opie, bo jedną z misji na pewno dało się ukończyć bez wzniecania alarmu w szeregach wroga. Coś takiego byłoby jednak wykonalne tylko wówczas, gdy grałyby ze sobą cztery bardzo dobrze rozumiejące siebie i grę osoby. W przypadku dziennikarzy widzących tytuł często pierwszy raz w życiu nie było możliwości, by każde próby skradania się nie skończyły się szybko wielką rzezią.

Jak na razie nie porwały mnie też same cele misji – pobiegnij tu, wybij wszystkich, przejmij kontrolę, złam zabezpieczenia itp., itd. Najlepiej wyglądało na tym tle przejmowanie na rzecz ruchu oporu pojazdów opancerzonych, które na początku należało znaleźć i odbić, a później bezpiecznie eskortować. Przyznacie jednak, że nie są to zadania, o których by się chciało później opowiadać z zapałem znajomym przy kuflu.

Skoro już trochę narzekam, to dodam słowo o oprawie. Grałem w wersję daleką od finalnej, więc nie będę narzekał na małe kłopoty techniczne (zresztą nie było ich wcale wiele), ale problem mam bardziej ogólny – **Filadelfia jest przygnębiająco smutna i stosunkowo mało zróżnicowana.** No i wbrew zapewnieniom o „ogromnym" i „największym w historii CryEngine'u" obszarze nie podejrzewam, żeby była choć zbliżona, jeśli idzie o rozmiary, do rewelacyjnego terenu z Just Cause 3, nad którym można latać nawet odrzutowcem. Z drugiej strony jeśli ktoś jest już zmęczony graniem w kolorowych, ciepłych i zróżnicowanych terenach najpopularniejszych obecnie sandboksów, Homefront będzie dla niego wręcz ożywczy.

Z czym na Kima?

Największy problem z The Revolution kryje się jednak w słowach jednego z projektantów, który rozpoczynając prezentację, powiedział wprost: – *To nasz największy dotejpory projekt. Nigdy dotąd nie robiliśmy gry w otwartym świecie.* Doceniam szczerość, ale nie sprawia ona, że jestem spokojniejszy o efekt. Po pierwsze, rzadko się spotyka sytuacje, w której odnoszące sukcesy studio bierze się za projekt mniejszy od swojej poprzedniej gry. Ale jeśli prześledzimy dotychczasowe dokonania Free Radical Design/Crytek UK, to okaże się, że możemy mieć do czynienia z porywaniem się z motyką na słońce.

Jest na szczęście spora szansa na to, że się mylę. Technicznie gra sprawia wrażenie niemal ukończonej, a premiera nie wydaje się zagrożona. Zamówienia przedpremierowego na pewno bym nie złożył, ale w maju na pewno dam tytułowi szansę. **|CDA|**

CIESZY

- **mroczny, nietypowy klimat**
- **poziom trudności się nie patyczkuje z graczem**

NIEPOKOI

- **zrobienie dobrego sandboksa to wielkie wyzwanie, a to studio nie ma dużego doświadczenia**

Free to pay

Gra ma otrzymywać przez cały rok wsparcie – dodatkowe misje, skórki, broń itp. Wykupić je będzie można za walutę zdobywaną w grze, ale nie tylko. Dla chętnych pozostawiono też możliwość sięgnięcia do portfela i wydania prawdziwych pieniędzy. Taki model sprawdza się nieźle w CS:GO i pewnie przyjmie się i tutaj. Pod warunkiem, że gra zdobędzie na tyle silnych zwolenników, żeby chcieli do niej wracać przez kolejnych 12 miesięcy.

iiyama
G-MASTER™
MONITORS4GAMERS

RED EAGLE™

IIYAMA G-MASTER GB2488HSU

24-calowy iiyama G-MASTER™ GB2488HSU z klanu Red Eagle™ to prawdziwy drapieżca w świecie monitorów, pozwalający uzyskać graczom ułamki sekund przewagi przekładające się bezpośrednio na ostateczny wynik rozgrywki. Wrogowie są bez szans, gdy atak prowadzony jest przy wsparciu technologii FreeSync™ i z częstotliwością odświeżania równą 144Hz. Spokojnie obserwuj, jak przeciwników paraliżuje strach. Twoje ruchy pozostają płynne i precyzyjne, bo taki właśnie jest obraz, gdy Twoim partnerem jest Red Eagle™.

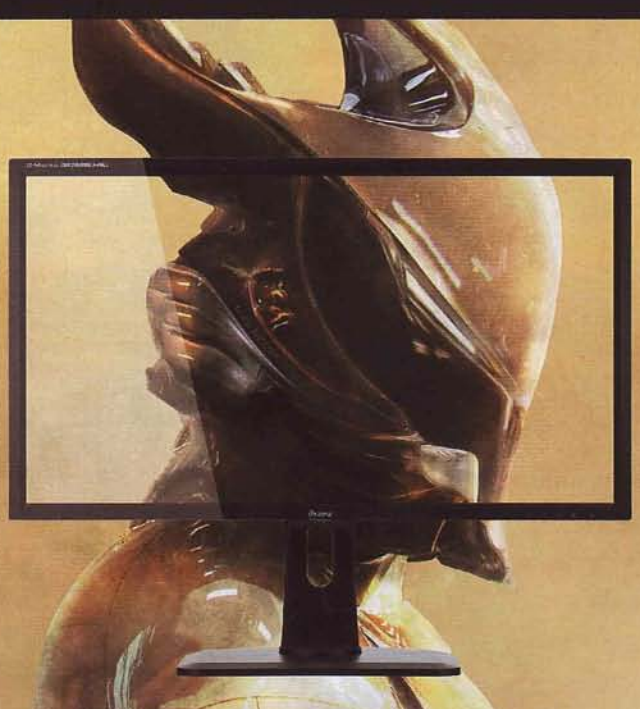
więcej na gmaster.iiyama.com

BLACK HAWK™

IIYAMA G-MASTER GE2488HS

24-calowy iiyama G-MASTER™ GE2488HS z klanu Black Hawk™ to prawdziwy kompan w grze. Wytrwały i solidny, budzi respekt już samym swoim wyglądem. Z szybkością jednej milisekundy eliminuje przeszkody na Twojej drodze do zwycięstwa. Zaloguj się z nim do świata gier. Załóż słuchawki i graj. Na 24-calowym ekranie o rozdzielczości Full HD nic nie umknie Twojej uwadze.

więcej na gmaster.iiyama.com



GOLD PHOENIX™

IIYAMA G-MASTER GB2888UHSU

28-calowy iiyama G-MASTER™ GB2888UHSU z klanu Gold Phoenix™ to monitor, który pozwoli Ci odrodzić się na nowo w świecie gier. Wybierając go, zyskasz niepowtarzalny styl i technologie, które obrócą Twoich przeciwników w pył. Uzbrojony w rozdzielczość 4K Gold Phoenix™ wyciśnie z każdej rozgrywki 100% możliwości. Przy wsparciu technologii FreeSync™ zachowasz pełną kontrolę nad sytuacją. Niech przeciwnicy drżą. Ty jesteś Gold Phoenix™.

więcej na gmaster.iiyama.com

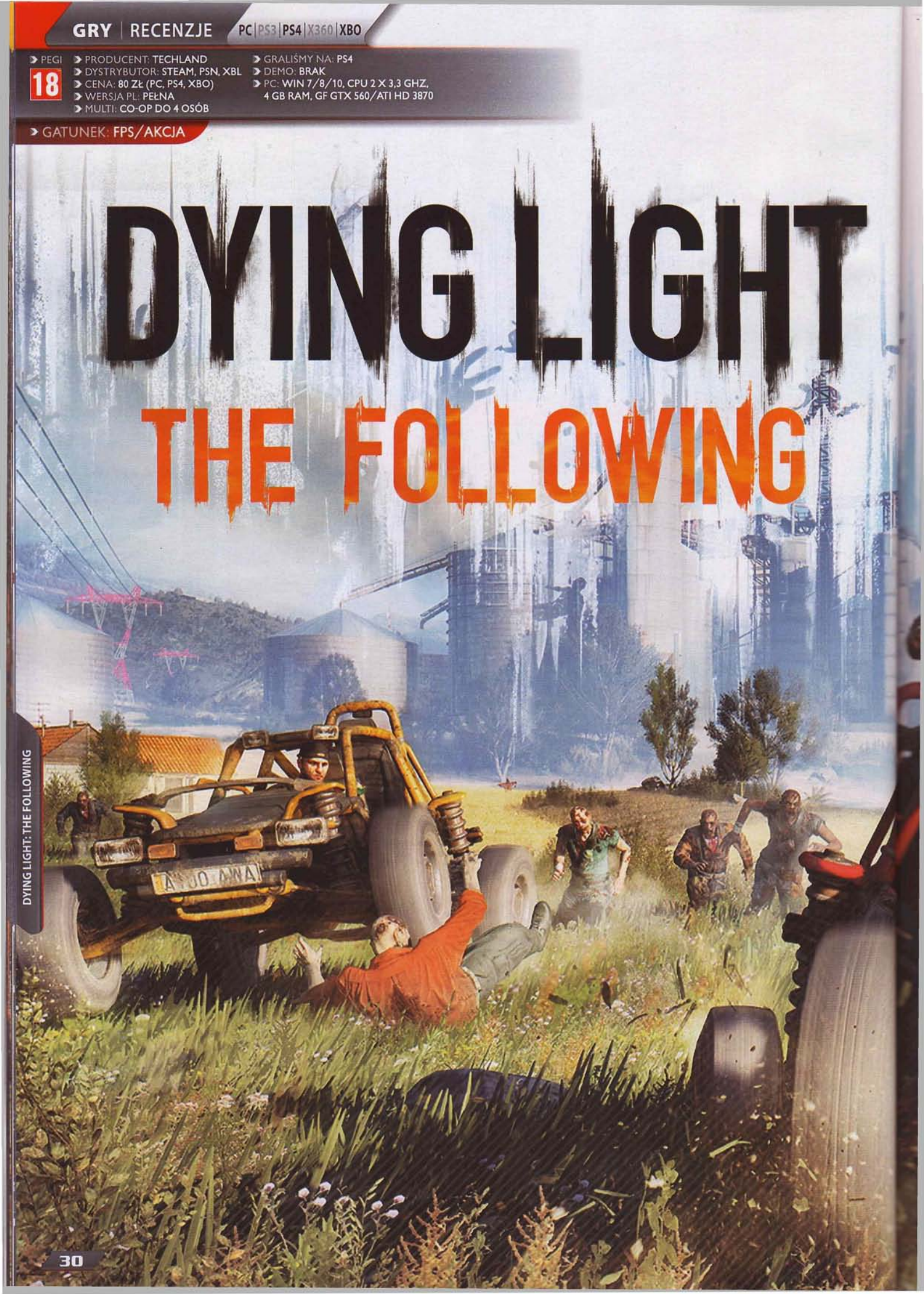
PEGI 18

- PRODUCENT: TECHLAND
- DYSTRYBUTOR: STEAM, PSN, XBL
- CENA: 80 ZŁ (PC, PS4, XBO)
- WERSJA PL: PEŁNA
- MULTI: CO-OP DO 4 OSÓB
- GRALIŚMY NA: PS4
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, CPU 2 X 3,3 GHZ, 4 GB RAM, GF GTX 560/ATI HD 3870

- GATUNEK: FPS/AKCJA

DYING LIGHT

THE FOLLOWING



Biega i jeździ po farmach: **Krigore**

Poprzedni rok był dla polskich gier udany – w końcu pojawiły się Dying Light i Wiedźmin 3. Wszystko wskazuje na to, że dobra passa trwa nadal: The Following, czyli rozszerzenie gry Techlandu, jest bardzo dobry. Kto skończył podstawkę, musi wrócić w okolice Harranu.

To była miłość od pierwszego wejrzenia. Pomimo pewnych niedoróbek, bo takowe pojawiły się choćby w głównej linii fabularnej, Dying Light pochłonąłem równie łapczywie jak zombie niezbyt skocznego mieszkańca Harranu. Soczysta mieszanka akcji w konwencji FPS-a, parkuru i elementów żywcem wyszarpanych brudnymi pazurami z action RPG zadziałały na mnie piorunująco. Biegałem, skakałem, konstruowałem coraz to przemyślniejsze narzędzia mordu. Nieomal zawyłem, jak to wszystko się skończyło. Na The Following czekałem z utęsknieniem. I już wiem, że przejdę go drugi raz – na własnym koncie, ze swoją wymuskaną postacią, co to szeregowego nosiciela nie zaszczyca nawet spojrzeniem. Choćby po to, by zobaczyć drugie zakończenie. Bo w the Following historia Crane'a ma swój finał – ale jego ostateczny kształt zależy od decyzji gracza.

Wiejski parkur

To może być pewnego rodzaju spoiler, ale skoro twórcy zdecydowali się opowiedzieć o tym w intrze, opowiadam i ja: wszyscy uwięzieni w Harranie, zgłównym bohaterem Dying Light na czele, są tam nadal, zdani na łaskę zarażonych, ograniczeni kurczącymi się zapasami. Trudno więc dziwić się, że antyzyna zaczęła być ceniona wyżej nawet od zdrowego rozsądku i pewnie dlatego też ktoś uwierzył w plotki, że po drugiej stronie gór istnieje miejsce, gdzie ludzie są odporni na chorobę, lokalna społeczność żyje w harmonii, zarażeni mniej śmierdzą, a trawa jest zieleńsza. Kyle Crane, posiłkując się mapą, przeprawia się przezgóry, bytam właśnie szukać ratunku. I okazuje się, że rzeczywiście coś jest na rzeczy, bo mieszkańców morowe powietrze w edycji harrańskiej się nie ima i żyją sobie spokojnie, a opiekę nad nimi sprawuje tajemnicza Matka, przywódczyni lokalnego kultu religijnego.

Całość na początku przypominała mi sytuację, kiedy wchodziłem w którymś z dwóch pierwszych Falloutów do nowej, niewielkiej mieściny na początku rozgrywki. Mamy więc tu takie centrum w skali mikro ze wszystkimi koniecznymi do życia wygodami, parę wsiowych chłopków-roztropków, pijaczka handlarza, co to jako jedyny chce w ogóle z tobą gadać, i szefa, który – gdyby tylko miał TV w latach 80. i oglądał „Star Treka" – marzyłby zapewne o teleportacji Kyle'a z powrotem do Harranu. Ale że w Harranie umierają, to się przez ten mur trzeba przebić. Matka jest tu postacią o niepodważalnym autorytecie i jej uwagę można zdobyć, jedynie pomagając wyznawcom. Kyle to dla nich co najwyżej przybłęda, ktoś, kogo w lepszych czasach w najlepszym przypadku obdarzyło się złym spojrzeniem, a na ogół poszczuło się psami. Czasy są jednak dziwne i każda pomoc się przyda. A wieśniaków trapią różne problemy. I siłą rzeczy zaczynamy wkupywać się w ich łaski – tylko od tego zależy, czy zostaniemy dopuszczeni przed oblicze (całkiem seksowne, muszę przyznać) Matki.

Zabawa poprowadzona jest nieźle: każde wykonane zadanie lub pomoc udzielona przygodnie spotkanym mieszkańcom sprawia, że podnosi się nasza reputacja, a jej kolejne, odpowiednio wysokie progi odblokowują nie tylko niedostępny wcześniej ekwipunek właściwy akolitom Matki, ale przede wszystkim umożliwiają zgłębianie następnych tajemnic miejscowego kultu i zbliżają nas do celu – uratowania Harranu. To sprawiedliwe postawienie sprawy: po wskaźniku widać, ile jeszcze musimy zrobić, by fabuła potoczyła się dalej, poszczególne misje zaś są ponownie przejrzyście opisane

Samochód może i wygląda jak zombie, ale można go ulepszyć i staje się pojazdem godnym Carmageddona.

pod względem profitów i poziomu trudności. Jak ktoś ma ochotę, może nową lokację, która jest naprawdę obszerna, chyba porównywalna wielkością z pierwszą mapą Dying Lighta, zwiedzać długie godziny. **Całość, zależnie od tempa i poziomu trudności, powinna wam zająć 20-25 godzin**, a nawet więcej w przypadku totalnych maniaków szperania w każdej dziurze. Jak na dodatek – wynik bardzo przyzwoity. Tym bardziej że nowa mapa to ledwie początek.

Max Damage!

Ponętne kształty Matki skupią uwagę niejednego faceta, ale jestem wręcz przekonany, że większym afektem i tak wszyscy obdarzą **samochód, którym przyjdzie poruszać się po drogach i bezdrożach The Following**. To taki buggy: klatka, cztery koła na pokaźnych resorach, ogumienie, któremu niestraszne grząskości, odpowiednio mocny silnik oraz... dodatki, które sprawią, że łatwiej nam będzie przeciskać się przez tłumy zainfekowanych. Początkowo to trochę taki gruchot, z biegiem czasu jednak możemy dorzucać do samochodu kolejne ulepszenia. Możemy więc sobie ze zbieranego np. z opuszczonych na autostradzie aut złomu stworzyć mocniejszy silnik. Ogółem jest pięć stopni tego rodzaju upgrade'ów, ale żeby nie było zbyt łatwo, każde z nich ma ograniczoną wytrzymałość i nie można go naprawiać w nieskończoność – części podstawowe podlegają takim samym prawom jak reszta ekwipunku głównego bohatera.

NOWA, ROZLEGŁA MAPA I AUTO, KTÓRE DAJE DUŻO FRAJDY.

Oprócz powyższych są jeszcze usprawnienia innego typu. Zarówno możliwość produkcji lepszych zamienników, jak i różne opcje dodatkowe odblokowujemy na poświęconym temu drzewku rozwoju. Punkty doświadczenia tam gromadzone wpadają za brawurową jazdę, przebijanie się przez barykady, a także, cóż, rozjeżdżanie homo sapiens – bez względu na poziom wiremii w ustroju. To taki demokratyczny Carmageddon, bo pod koła trafiają zarażeni i niezarażeni. Oczywiście tych pierwszych jest więcej i to z myślą o nich przygotowano różne dodatkowe bajery, jak np. generator ładunku elektrycznego, który przydaje się w tłumie i gdy co bardziej ruchawe jednostki oblezą nam auto i nie będą chciały zejść. Mamy też miotacz płomieni, reflektory UV czy choćby zderzaki oraz resory sprawniej radzące sobie z przeciwnikami lub nierównościami.

Wszystkie zmiany, jakie wprowadzamy do auta, są odczuwalne. Majsterkowanie sprawia satysfakcję, bo daje namacalny efekt. Samochód staje się zwinniejszy, lepiej pokonuje wyboje, jest bardziej odporny na zniszczenia. Te się pojawiają – ale wystarczy zbierać śruby z mijanych po drodze gratów, by poradzić sobie z doraźnymi naprawami. Wszystkie części oraz gotowe podzespoły można też kupić u sprzedawców, podobnie jak poprzednio rozsianych po mapie. W terenie można również znaleźć różne wzory malowania wozu, a także ozdobniki: jakieś breloczki, figurki przedstawiające postaci z gry, którym w rytm wertepów kiwają się głowy. Jest też paliwo – trzeba go szukać w terenie, uzupełniać poziom bajury w baku. Ogólnie sporo z tym wszystkim zabawy »

Kiepski kostium – widać, gdzie kończy się maska.

Rajdy po polach to okazja, by nabić punkty w drzewku kierowcy, ale przede wszystkim – by świetnie się bawić.

Niby wyznawcy Słońca, a chyba pod wodą mieszkają.

TO UCZCIWE ROZSZERZENIE, NIEMAL SAMODZIELNA GRA.

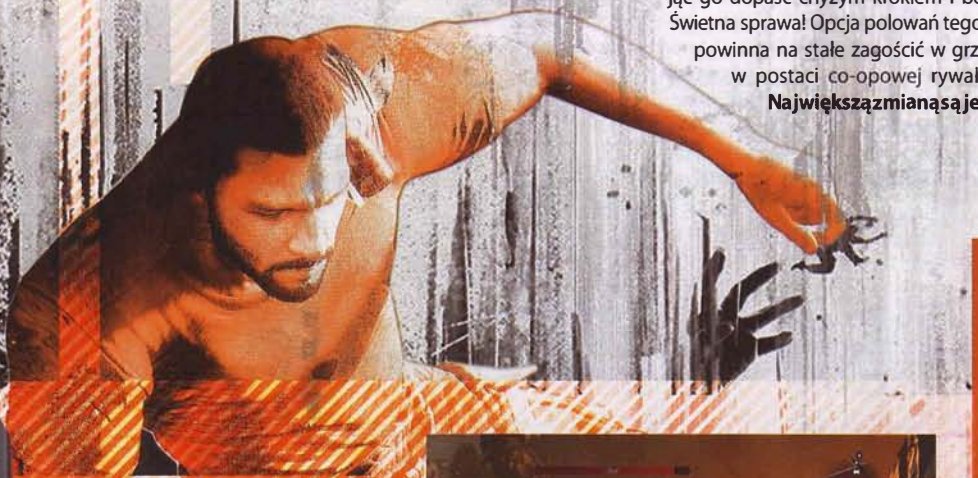
– wielki plus za samo auto, jak i całą związaną z nim mechanikę.

Jestem Crane

Trochę brakowało mi mojej postaci. Dying Light ukończyłem, zobaczywszy chyba wszystko, co było tam do zobaczenia – siłą rzeczy więc mój bohater był koksiarski. The Following poznawałem, mając postać na osiemnastym poziomie doświadczenia i miejscami było trochę trudno. Widać, że **dodatek jest dobrze zbalansowany i pozostawia spore pole manewru, jeśli chodzi o rozwój bohatera**. No i jest nowe uzbrojenie. Łuki i kusze to świetne zabawki, przydają się, by ustrzelić coś z daleka, nie wywołując przy tym hałasu. Szczególnie ta druga przypadła mi do gustu, w swej ulepszonej wersji, z bełtami o różnym działaniu stała się dobrą towarzyszką. O dziwo, Crane przeładowuje ją na tyle szybko, że w połączeniu z kopniakami można nawet odpierać ataki szybkich wirali – a tych tu jest naprawdę sporo i przybiegają na byle hałas.

W ogóle w menażerii niemiluchów pojawiły się zmiany. Kojarzycie te bardzo szybko uciekające nocą paskudyz podstawki? Tutaj też są, tyle że na terenach wiejskich poczuły się na tyle pewnie, że można je spotkać w dzień. Parę razy urządziłem sobie na nie polowanie z kuszą. Płoszyłem jednego, a potem po prostu za nim biegłem, próbując go dopaść chyżym krokiem i bełtem. Świetna sprawa! Opcja polowań tego typu powinna na stałe zagościć w grze, np. w postaci co-opowej rywalizacji. **Największązmianąsąjednak bossowie. Dying Light doczekał się w końcu przeciwników z prawdziwego zdarzenia**: wielkich, obdarzonych siłą równie dużą jak pasek ich życia. Tu już naprawdęsiętrzeba natrudzić, odnaleźć sposób lub mieć całą stertę uzbrojenia. Są i mniejsi, których wcześniej nie dało się spotkać, nawet zwyczajni zarażeni są tu jakby podrasowani – w niektórych częściach mapy więcej wśród nich jest choćby wojskowych, którzy najwyraźniej dali się dla ojczyzny pogryźć. Widać też, że wraz z biegiem rozgrywki pojawia się coraz więcej mocniejszych jednostek, atmosfera na zewnątrzsię zagęszcza i nawet samochód nie gwarantuje bezpieczeństwa. Skoro o tym mowa, od razu uwaga odnośnie do respawnów wrogów – w wielu miejscach są zbyt szybkie. Przy okazji jednego zadania fabularnego, jeżdżąc przez parępaście minut w kółko dookoła miejsca, które miałem sprawdzić, nabiłem ze trzy poziomy doświadczenia kierowcy. Za łatwo!

A skoro już o lokacji mowa – nowa mapa jest, jak na rozszerzenie, bardzo duża. Sporo tu miejsca, by poszaleć w naszym wymuskanym rydwanie. Do tego stopnia, że **brakowało mi GPS-u, który pokazywałby, dokąd jechać**. Jasne, można mówić, że to przecież postapo w lokalnym wydaniu, ludzie dziesiątkami umierają od zmutowanego kataru, a mnie się nawigacja satelitarna



Nowe drzewko odblokowuje talenty związane z samochodem, jego ulepszenia, możliwość tworzenia lepszych części.

W grze pojawili się bossowie, którzy stanowią wyzwanie dla nawet bardzo dobrze rozwiniętych postaci.

Szybcy zarażeni potrafią wskoczyć na samochód. Można ich np. porazić prądem lub zrzucić, manewrując autem.

ENHANCED EDITION

Twórcy przygotowali też kompletne wydanie Dying Light, które będzie zawierać podstawkę, dodatek, wszystkie mniejsze DLC i poprawki, które się w międzyczasie nawarstwiły. Ci, którzy uporają się z fabułą zarówno podstawowej wersji, jak i dodatku, zyskają dostęp do misji specjalnych podzielonych na trzy kategorie. Pierwsza to zadania sprawnościowe; łatwiejsze lub trudniejsze, polegające na stosowaniu mechaniki gry w praktyce. Trzeba np. przeskoczyć czterdziestu zarażonych, wspiąć się na najwyższy szczyt Harranu itd. Drugą kategorią są zadania dzienne – co 24 godziny będzie co innego do zrobienia. Trzecia grupa to questy społecznościowe. Mają trwać kilka dni i ich celem jest zmobilizowanie graczy do wspólnego wysiłku. Jeśli np. w określonym czasie pozbędą się 1 000 000 zarażonych, każdy, kto brał udział w zadaniu, dostanie nagrodę.

Poprawiony Dying Light to również tryb Legendy. Po odblokowaniu wszystkich talentów na co najmniej jednym drzewku dostajemy nową zakładkę rozwoju postaci. Tam wbijamy kolejne poziomy legendy i możemy przydzielać punkty podnoszące nasze statystyki, np. obrażenia broni czy szybkość regeneracji zdrowia.

Ta ostatnia przyda się na pewno, gdy włączycie sobie nowy poziom trudności. Pograłem i muszę przyznać, że jest cholernie trudno. Koszmar gruntownie zmienia zasady gry: tutaj każda akcja powoduje zmęczenie, Dying Light dostaje więc coś z Dark Souls – trzeba grać o wiele ostrożniej, a kontakt z szybkimi zainfekowanymi jest szalenie groźny. Aha, no i apteczki nie regenerują zdrowia natychmiastowo, a z czasem. Ja wymiękłem, ale jestem pewien, że hardkorzy poczują bluesa.

marzy. Niby racja, ale za każdym razem, gdy pauzowałem grę, by rzucić okiem na mapę i zapamiętać skrzyżowania, czułem, że przecież wcale nie musiałbym tego robić. Inna sprawa, że jeździmy terenowym pojazdem i aż się prosi, by zignorować drogę i zboczyć na pola, gdzie jacyś niefrasobliwi rolnicy lub znudzeni powłóczeniem nogami zarażeni w wolnych od gryzienia chwilach porozkładali różne rampy i inne skocznie dla naszej bryki. Zawsze to kolejna okazja do rozrywki, zresztą rajdy z prawdziwego zdarzenia, gdzie wszystkie te cuda wykorzystamy, istnieją w trybie współpracy. Są tam i klasyczne wyścigi, i czasówki, gdzie zbieramy dodatkowe sekundy za każdego zarażonego, którego weźmiemy na maskę, jest i zaliczanie punktów kontrolnych na zasadzie kto pierwszy, ten lepszy. Za kierownicą nie będziecie się nudzić.

To nie Harran, ale też jest za...

Nie nudziłem się również, podróżując piechotą. Największa moja obawa – że nie będzie się gdzie wspinać – okazała się płonna. Mapa to w przeważającej części tereny rozległe, wiejskie, z zabudową tak wysoką jak wygódka sołtysa Hobbitów. Oczywiście przesadzam, ale Harran to z całą pewnością nie jest. Twórcy widać mieli tego świadomość i wrzucili tu również niewielkie, ale rozciągnięte na tarasach miasteczko, gdzie złudzenie wysokości jest bardzo przyjemnie czuć alpinistyczny klimat podstawki, aż miło. Poza tym są tu estakady, wieże komunikacyjne, strome klify, zbocza gór – jest się gdzie wspinać, bez obaw.

W paru miejscach cieszy dbałość o szczegóły. Zadania w dużej mierze otrzymujemy, patrząc na tablice ogłoszeń. Ot, kartka, coś tam nabazgrane, to bierzesz zadanie i czytasz potem, o co chodzi. Tutaj jednak bardzo często już samo ogłoszenie jest na tyle sugestywne, że chcesz zobaczyć, co będzie dalej. Przykład – wypad na pocztę. Jedno z dzieci miało dostać paczkę od matki z Harranu. Paczka jednak nie doszła i zadaniem gracza było zobaczyć, czy uda się coś z tym zrobić. Pewnie nie zwróciłbym na to uwagi, gdyby nie odręczny rysunek dziecka, który, no, po prostu mnie ujął, i poszedłem po tę cholerną paczkę, mało nie dając się przy tym zagryźć.

Dobrym rozwiązaniem jest to, że zadania w pewien sposób się ze sobą łączą i robiąc coś zupełnie nieistotnego, możecie np. poszerzyć swoją wiedzę na temat fabuły lub wprost przeciwnie – wpuścić się w manowce. Niemile, acz o dziwo przyjemnie się zaskoczyłem, szukając przed nocą schronienia w okolicy elektrowni. Poszedłem tam naprawić stację przesyłową, ale nie zdążyłem. Obok była jednak chata, w której rzecz jasna dekowała cała chmara zainfekowanych. Poharatany, bez apteczek już, z zepsutą bronią, wyczyściłem okolicę i hajda do piwnicy organizować ultrafiolety, coby noc bezpiecznie spędzić. Ale niedoczekanie! Korki co prawda wkręcone, ale prądu nie ma, bo przecież linia przesyłowa nie działa. Uśmiałem się z własnej głupoty, nie powiem. Kolejny rozwybuchnąłem śmiechem, gdy postanowiłem dostarczyć listy przypadkiem znalezione na poczcie. Ale dlaczego – to już sobie sprawdźcie sami.

Dzień i noc

Zmiany względem podstawki czuć w ciężarze opowiadanej historii. To rozszerzenie, teoretycznie coś mniej i krócej niż w przypadku podstawki. **Mniej jest na pewno, krócej też jest – miejscami może nawet budżetowo.** Ale cieszy fakt, że nie ma tu ewidentnych głupot, jak choćby spalenie antyzyny przezzainfekowanego głównego bohatera. To kompaktowa historia, spójna i zamykająca historię Crane'a. To w końcu gra z pomysłem. Zaczynamy jako ktoś obcy i z zewnątrz próbujemy przebić się przez skorupę zamkniętej społeczności. Odkrywamy jej sekrety i problemy, mierzymy się z mistycyzmem i wierzeniami w Matkę, które – jak każdy kult religijny – mają swoje tajemnice i bardziej przyziemną stronę. Finał przynosi satysfakcję. Patrząc jednak na zachodzące słońce w ostatniej scenie, poczułem smutek. Wiedziałem, po prostu wiedziałem, że Crane będzie za chwilę świetnie się bawił na placu zabaw. Ale niestety już beze mnie.

|CDA|

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 8
AUDIO 7

- fajny klimat opowieści
- sporo drobnostek fabularnych, które cieszą
- samochód i rzeczy z nim związane

- przydałby się GPS
- respawn zarażonych sprawia, że farmienie doświadczenia kierowcy jest banalne
- ci, którym nie podobała się polska wersja, dalej będą kręcić nosami

REKLAMA

zadowolenie.pl

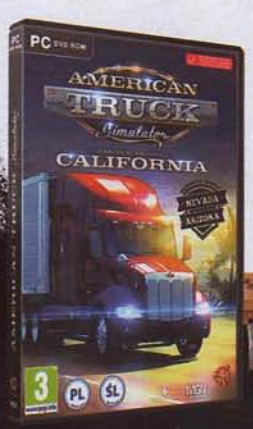
PREMIERY
luty 2016

Wstąp do strefy gracza,
dobierz sprzęt
i rozpocznij grę!

www.zadowolenie.pl/strefa-gracza

DYING LIGHT
THE FOLLOWING

AMERICAN TRUCK Simulator

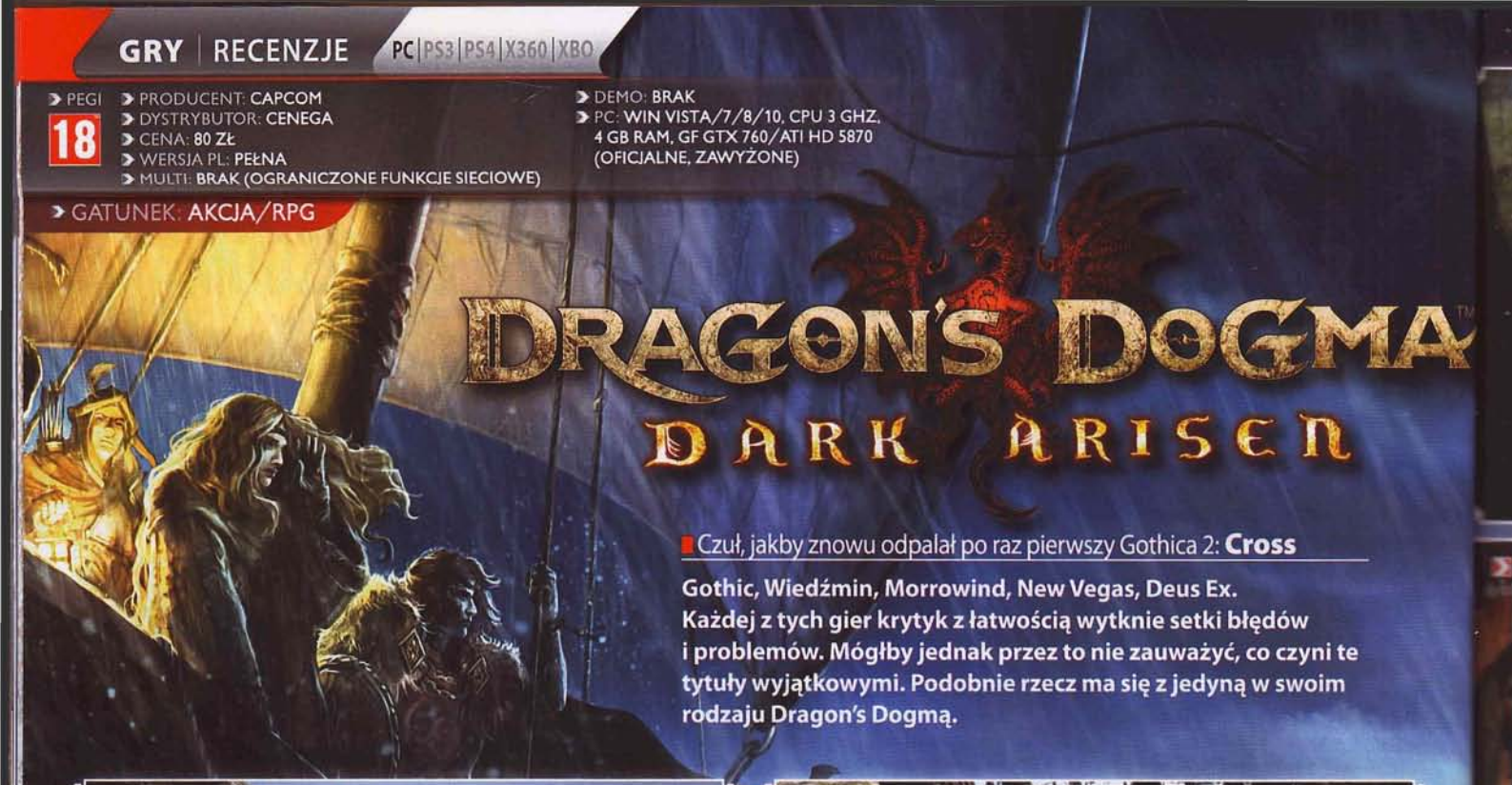


REKLAMA

PEGI 18

- PRODUCENT: CAPCOM
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 80 ZŁ
- WERSJA PL: PEŁNA
- MULTI: BRAK (OGRANICZONE FUNKCJE SIECIOWE)
- DEMO: BRAK
- PC: WIN VISTA/7/8/10, CPU 3 GHZ, 4 GB RAM, GF GTX 760/ATI HD 5870 (OFICJALNE, ZAWYŻONE)

GATUNEK: AKCJA/RPG



DRAGON'S DOGMA™ DARK ARISEN

Czuł, jakby znowu odpalał po raz pierwszy Gothica 2: **Cross**

Gothic, Wiedźmin, Morrowind, New Vegas, Deus Ex. Każdej z tych gier krytyk z łatwością wytknie setki błędów i problemów. Mógłby jednak przez to nie zauważyć, co czyni te tytuły wyjątkowymi. Podobnie rzecz ma się z jedyną w swoim rodzaju Dragon's Dogmą.

Tak, to jest ta misja, po której opuszcza się Biały Sad.

Szykuje się kolacja po galijsku.

Najlepszy zachodni erpeg zrobiony w Japonii.

***Jezu**, wspinanie się po dużych potworach jest tu takie... sztywne. Mój Boże, czy oni zatrudnili aktorów głosowych z ulicy? Dlaczego moi pomocnicy w kółko powtarzają te same kwestie? Ile razy jeszcze znajdę na tablicy zadanie w stylu „zabij X potworów" lub „eskortuj przez kwadrans Y do fortu, w którym byłeś już pięćdziesiąt razy, i nie zaśnij z nudów"? Czemu ten system punktów kontrolnych jest tu tak bardzo skopany? Czemu hard mode nie jest trudniejszy, a raczej tylko bardziej uciążliwy? Dlaczego pasek biegania...*

Dosyć. Tak, jeśli chcesz dołożyć Dragon's Dogmie za jej wady, od razu znajdziesz milion pretekstów. Ale tak jest z każdym komputerowym erpegiem – ceną za ambicję Gothiców czy Falloutów są często problemy z systemem walki, liczbą błędów lub dopracowaniem szczegółów(*). O ich sile świadczy głównie to, że nie sposób znaleźć na rynku nic podobnego. O wielu prawidłach designu gier à la Piranha Bytes zapomniało już i Piranha Bytes, którego Riseny to smutne próby przypomnienia sobie dawnej chwały. Human Revolution mimo buńczucznego podtytułu nawet nie dorastało do pięt rewolucji, jaką był pierwszy Deus Ex. **Dogmę zaś stawiam bez wstydu obok wszystkich wymienionych już klasyków.** Na pecetach nie znajdziecie żadnej gry akcji, która w połowie tak dobrze odwzorowywałaby atmosferę epickiego fantasy na pograniczu Władcy Pierścieni i Dungeons and Dragons.

Devil May Roleplay

Unikalność Dark Arisen wynika w dużej mierze z tego, że **jest to owoc prac Japończyków, którzy próbowali stworzyć cRPG-a na zachodnią modłę, ale nie mogli powstrzymać się od wzbogacenia formuły o to, co sami robią najlepiej.** Reżysera gry, Hideakiego Itsuno, możecie znać jako autora Devil May Cry 3 oraz 4 – nic dziwnego, że podczas zapoznawania się ze wszystkimi sandboksowymi action erpegami w stylu Fable i Obliviona nie znalazł żadnego, który satysfakcjonowałby go pod względem akcji. Postanowił więc zrobić swojego.

I rzeczywiście **starcia są tu na poziomie, do którego konkurencja absolutnie nie ma startu.** Czuć to już na poziomie animacji, które zostawiają daleko w tyle nie tylko anemiczne dźgnięcia mieczem ze Skyrima i Gothica, ale także często przesadnie chwalonych za sposób poruszania się przeciwników z Dark Souls. „Ładowany" przez kilka sekund cios oburęcznym mieczem w głowę mantykory potrafi sprawić wrażenie, że wywołał trzęsienie ziemi. **Samo poruszanie się zdolne jest dać masę satysfakcji** – gdy przeskakujemy nad przepaścią i w ostatniej chwili chwytamy się wystającej krawędzi, czujemy niemal na własnej skórze, jak nasza postać głucho uderza w mur. Do diabła, animatorzy Capcomu to jedyni ludzie, którzy potrafią sprawić, że gra magiem w action RPG jest naprawdę satysfakcjonująca. Gigantyczne bryły lodu, które najpierw unieruchamiają przeciwników, a potem eksplodują. Powodujące opad szczęki tornada, które wydają się bliskie rozerwania wrogów na strzępy i które dziko miotają całą roślinnością wokół. To nie ciskanie w gobliny malutkimi kulkami ognia. W Dragon's Dogmie jako mag na wysokim poziomie naprawdę czujesz się jak pan i władca żywiołów.

Mechanicznie gra też kompletnie deklasuje konkurencję, a zestaw twoich umiejętności ciągle wykorzystywany jest na nowe, interesujące sposoby. I nie chodzi tu tylko o niuanse w stylu cancelu. Gdy widzisz cyklopa, możesz wspiąć się na jego głowę (à la Shadow of the Colossus) i zacząć dźgać go

Mantykora – pół monstrum, pół idealny obiekt treningowy do wspinaczki.

To się nazywa dobry kreator postaci.

w oko. Jeśli zrobisz to nad skrajem klifu, niewykluczone, że straci równowagę i spadnie, ginąc na miejscu (bez obaw, bohater przeżyje). Kiedy walczysz ze stadem wilków i zauważysz, że bestie odskakują przed twoimi atakami, warto będzie skorzystać z sięgających daleko dźgnięć mieczem z rozbiegu. Przy harpiach bardziej przyda się atak wycelowany w górę, a już najbardziej łuk. Ogłuszenie goblina, schwytanie go za fraki i celny rzut w przepaść nigdy nie nudzą, podobnie jak porażenie piorunami stada jaszczuroludzi kryjących się w ujściu rzeki. Nie ma tu mowy o monotonii – podobnie jak w Devil May Cry każdy nowy wróg to konieczność nowych eksperymentów z licznymi dostępnymi zdolnościami. Krótko mówiąc – **jeśli kiedykolwiek narzekałeś, że w zręcznościowych erpegach za mało jest dobrej akcji, to jest gra dla ciebie.** Kiedy porównasz tutejszą walkę z gryfem z tą w Dzikim Gonie... cóż, Geralt wyda się po takiej konfrontacji połamany bardziej niż po pierwszym spięciu z Vilgefortzem.

Dark Arisen to styl życia

Dragon's Dogma to jednak **nie tylko walka, to naprawdę porządne doświadczenie.** Kiedy już przejdziemy prolog, stracimy serce podczas walki ze smokiem i zostaniemy okrzyknięci Arisenem, bohaterem Gransys, nadejdzie czas na eksplorację na własną rękę i serię nieustających małych zachwytów. Spójrzcie na geografię świata – choć utrzymany jest w dość stonowanej, realistycznej stylistyce, w przeciwieństwie do np. Skyrima jego konstrukcja jest na tyle różnorodna i przemyślana, że szybko zaczniemy się orientować w dziczy nawet bez interfejsowego GPS-a. Popatrzcie na skrzynie z cennym lootem rozrzucone po mapie – kiedy dzięki serii trudnych skoków wespniemy się na najwyższą wieżę zrujnowanego zamku lub zauważymy niepozorny przesmyk między skałami, możemy być pewni, że gra nas za to wynagrodzi.

Obejrzyjcie na YouTubie, jak wygląda walka w nocy – gdy podczas pielgrzymki w nieznane nie widzimy praktycznie nic poza zasięgiem małej latarni, a nagle z egipskich ciemności wybiega ciężko opancerzony gigant z obstawą złożoną z mniejszych bestii, możemy poczuć się jak w survival horrorze (dlaczego noce w grach tak rzadko są naprawdę ciemne?). Dorzućcie do tego miasta, które aż proszą się o parkur à la Assassin's Creed i wynagradzają go cennymi skarbami, kilka lochów o własnej, niepowtarzalnej tożsamości (z równie genialną, co niebezpieczną wyspą Bitterblack na czele) oraz skryptowane wydarzenia dodające co chwilę zew świeżości eksploracji (raz uciekasz przed lawiną głazów spowodowaną przez bandytów, innym razem bronisz przypadkowego konwoju przez atakiem hobgoblinów). To wszystko składa się na świat, który ma niepowtarzalny charakter, w którym kolejne zagrożenia dają następnym przygodom nowe dreszczyki emocji (choć w pewnym momencie zaczyna doskwierać, że potwory nie „poruszają" się po świecie).

A to przecież nie wszystko. Jest jeszcze **kreator postaci, który nie tylko jest chyba najbardziej elastycznym w gatunku, lecz także ma rzeczywisty wpływ na rozgrywkę** (dłuższe ręce – większy zasięg; spora waga – większy udźwig ekwipunku; wzrost karła – możliwość wślizgiwania się w niedostępne dla innych postaci przejścia itp.). Jest jeszcze system Pionków (Pawns), sterowanych przez komputer towarzyszy, których zatrudniamy przez internet od innych graczy – jeśli ktoś sięgnie po usługi naszego druha, ten może przynieść z innego świata nie tylko jakieś podarki, ale także wiedzę o niewykonanych jeszcze questach. Jest **absolutnie niepowtarzalny twist fabularny na koniec zwodniczo typowej kampanii.** Są liczne zadania, które możemy ukończyć na sposoby alternatywne do podanych nam na tacy. Jest system klas, który pozwala na fascynujące eksperymenty. Jest...

...jeszcze wiele rzeczy, w tym przede wszystkim ciepła atmosfera, której nie da się przelać na papier – klimat świata, w którym poszukiwacze przygód za dnia śmieją się w karczmie nad kuflem piwa, a w nocy dziarsko eksplorują lochy orczych czarnoksiężników. Świata pełnego być może papierowych, ale barwnych i ciekawych wizualnie postaci. Co prawda można co jakiś czas narzekać na problemy wymienione w pierwszym akapicie tego tekstu, ale... to wszystko staje się nieważne, gdy skupisz się na tym, co Dark Arisen robi dobrze, bo robi to lepiej niż jakiekolwiek action RPG. Jeśli dasz mu szansę, może stać się dla ciebie tym, czym dla wielu jest Gothic. A w Polsce nie mogę dać chyba żadnej grze lepszej rekomendacji. |CDA|

Co z tym portem?

Oryginał **na PS3 i X360 cechował się bardzo niską liczbą klatek na sekundę i nie najlepszą rozdzielczością. Jako weteran konsolowej wersji byłem zszokowany przesiadką na PC i płynnymi 60 fps-ami. To zupełnie inne doświadczenie, w stu procentach warte kolejnej inwestycji. Zwłaszcza że Polacy z CLOC jak zwykle wykonali kawał dobrej roboty przy porcie i bawiłem się świetnie nawet na nie najlepszym laptopie (podane w nagłówku oficjalne wymagania sprzętowe uważam za zawyżone). Capcomowy silnik MT Framework (RE5, DMC4) lubi się z pecetami. Oprawa też została podrasowana bardziej, niż się spodziewałem – tekstury, cienie i oświetlenie wyglądają o niebo lepiej niż na PS3, a trzykrotnie większy zasięg rysowania obiektów robi wrażenie. Aż żal, że Resident Evil 4 HD nie mógł liczyć na podobne traktowanie. Sterowanie też zrobiono co najmniej przyzwoicie – co prawda wygodniej grało mi się na padzie, ale klawiatura i mysz w niczym nie ustępowały konsolowemu kontrolerowi w kwestii funkcjonalności. Port na medal.**

OCENA

9

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 7
AUDIO 8

- + być może najlepsze action RPG, jakie istnieje
- + naprawdę angażujące walki
- + świat, w którego atmosferze chcesz się zatopić
- + doskonały port
- − powtarzalne questy poboczne
- − trzeba przyzwyczaić się do pewnych niedogodności (słabe punkty kontrolne, okazjonalny nudny backtracking)
- − kiepsko zrobiony hard mode

Ktoś wytknie mi hipokryzję i przypomni, że krytykuję regularnie gry Bethesdy – tak, ale z ekipą Todda Howarda jest ten problem, że każda ich kolejna produkcja jest na wiele sposobów regresem względem poprzednich części danej serii. Scenariusz, projekty zadań i system dialogów w Falloucie 4 to splunięcie w twarz „dwójki" z New Vegas. The Elder Scrolls z kolei jest masakrycznie upraszczane już od kilkunastu lat. Niewiele w tym ambicji.

PEGI 7

- PRODUCENT: COLDWOOD INTERACTIVE
- DYSTRYBUTOR: ELECTRONIC ARTS
- CENA: 59 ZŁ (PC), 89 ZŁ (PS4, XBO)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- GRALIŚMY NA: PS4
- DEMO: EA ACCESS
- PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), CPU 2 X 2.4 GHZ, 4 GB RAM, GF GTS 450/AMD HD 5750

- GATUNEK: PLATFORMOWA/LOGICZNA

UNRAVEL

Stoi na scenie i płacze: **spikain**

Przez ostatnich dziesięć godzin w głowie zderzały mi się dwie myśli. Pierwsza to „szwedzkie lasy są całkiem podobne do naszych". Druga: „platformówki to trzeba jednak najpierw umieć robić".

Jeżeli nie mieszkaliście pod kamieniem od czasu zeszłorocznego E3, wiecie, że czerwony stworek, którego widzicie, nazywa się Yarny. Że chodzi w prawo i rzuca lassem z włóczki, ale jako że sam jest z wełny, musi się czasami uzupełniać leżącymi wszędzie czerwonymi kłębkami. Aha, jeszcze jedno: jest własnością EA, chociaż wcale tego po nim nie widać.

Dessa signaturer

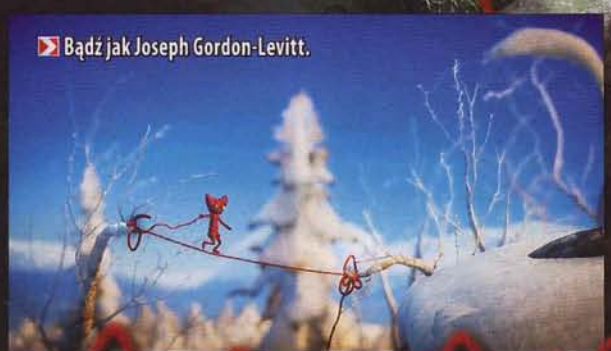
Może poza jednym szczegółem, który odróżnia Unravel od reszty artystycznych indie platformówek: dzięki finansowemu wsparciu, jakie od EA dostało szwedzkie studio Coldwood, **gra wygląda przepięknie**. Yarny jest malutki, więc cały otaczający go świat oglądamy w przybliżeniu, dzięki czemu widzimy szczegóły, których w innych grach uchwycić się nie da. Każdy listek mchu, strukturę drewnianych przedmiotów, ślady rdzy na metalowym pręcie. Wrażenie robi zwłaszcza roślinność (z czego twórcy korzystają właściwie w każdym levelu), która w połączeniu z efektem głębi ostrości momentami wydaje się hiperrealistyczna. I wielka szkoda.

Tak, szkoda, bo chociaż momentów z kategorii „łoooo, ale ładnie gry wyglądają w 2016 roku" ci tutaj dostatek, to nijak nie współgra to z rozgrywką. Ba, jest jeszcze gorzej, bo realizm nie dotyczy tylko części wizualnej gry. Wykorzystano tu realistyczną (no, powiedzmy) fizykę, a Yarny wskakujący na gałąź X wygląda i zachowuje się inaczej, niż kiedy wskakuje na gałąź Y. Nie wspominając już o gałęzi Z, która jest w ogóle inaczej nachylona. Dlaczego to takie straszne? Bo Unravel jest platformówką. Dwuwymiarową. Z realistyczną grafiką i prawami fizyki, które próbowano wpisać w te dwa wymiary. Z różnym skutkiem, co widać na każdym kroku, nawet jeżeli nie zawsze jest uciążliwe.

Verkligen

Może spróbujmy na przykładzie. Unravel aż prosi się o porównanie do dwóch innych włóczkowych gier – Kirby's Epic Yarn oraz Yoshi's Woolly World. Obie mają bardziej kreskówkową (żeby nie powiedzieć infantylną, bo to sugerowałoby coś negatywnego) oprawę – ale przede wszystkim diabelnie przejrzystą. Jeżeli coś jest ukryte, to dlatego, że miało być ukryte, bo ma za zadanie nagrodzić spostrzegawczość gracza, a nie dlatego, że światło akurat tak pada przez liście na konar drzewa. Po 10 minutach gry – zarówno w Kirbym, jak i Yoshim – na pierwszy rzut oka wiemy, czy jesteśmy w stanie gdzieś doskoczyć, bo świat złożony jest mniej lub bardziej z odpowiednio dobranych bloków. **W Unravel czasami po prostu nie widać, czy coś jest częścią otoczenia, czy tła.** Elementy włóczki rozsiane po świecie gry są czerwone i nie odróżniają się od siebie na tyle, byśmy mogli bez wahania i naturalnie się poruszać. Niektóre dwa supełki połączą się w most, inne nie, chociaż wyglądają tak samo. Większe węzełki dodają nam włóczki, ale nie można za nie łapać – a czasami umiejscowione są tak, że robimy to

Lepsze bujanie niż w większości Spider-Manów.



Bądź jak Joseph Gordon-Levitt.

Patent z wrzucaniem do wody powtarza się w całej grze z dziesięć razy.

odruchowo. Poza tym nawet pod koniec gry zdarzało mi się gdzieś nie doskoczyć, gdzieś przeskoczyć, nie dosięgnąć włóczkowym lassem i tak dalej.

Zresztą **system linek i szereg związanych z nimi patentów na mieszanie platformowania z zagadkami robi wrażenie, ale tylko wtedy, kiedy naprawdę działa.** Niestety czasami zdarza się, że jakiś stworzony przez nas mechanizm nie daje oczekiwanego efektu, chociaż wszystko zrobiliśmy dobrze. Zaczynamy więc szukać innego sposobu, po czym wracamy do punktu wyjścia i okazuje się, że nagle już działa, chociaż postępowaliśmy identycznie. Szczytem wszystkiego była sytuacja, w której włóczka połączona w dwóch miejscach nie utworzyła mi mostu, a kiedy z braku jakiejkolwiek innej opcji odczepiłem ją i podłączyłem z powrotem, nagle zaświeciła się, sygnalizując, że tym razem konstrukcja zatrybiła.

Piękna, klimatyczna, słaba platformówka.

De är irrelevanta

Skoro już i tak cały czas się skarżę: w Unravel ciągle poddawane próbie są nasz pomyślunek i zręczność, ale w statycznym otoczeniu, w którym mamy czas zatrzymać się i zastanowić nad tym, co zrobić dalej. Niekiedy jednak twórcy zaskakują nas nagłym wydarzeniem – na przykład spadającym z góry kamieniem – na które musimy szybko zareagować. Wtedy zdarza się nam zginąć i wrócić do checkpointa. Nie byłoby w tym niczego złego, gdyby nie fakt, że nie zawsze jasne jest, co tak właściwie mamy zrobić. Jeżeli nad nami ewidentnie wisi czerwony supełek, wiadomo, że musimy go złapać. Czasami niestety węzełek znajduje się poza ekranem lub jest słabo widoczny. Czasami wskoczymy na odpowiednią lianę, ale lecący z góry kamyk i tak o nas zahaczy, bo wisieliśmy na jego drodze. Dlatego niestety bywamy karani, mimo że wszystko wykonaliśmy dobrze. Pominę ten jeden czy PIĘĆ przypadków w całym Unravel, w których gra wprost uśmierca nas, żeby pokazać, co mamy zrobić następnym razem. A to chyba najbardziej irytujący zabieg w historii projektowania gier...

Kiedy Unravel nie męczył mnie brakami w mechanice i przejawami słabego level designu, było naprawdę fajnie. Przeskakiwanie z liany na lianę (w pewnym sensie) potrafiło sprawić wiele radochy, niektóre miejscówki zapierały dech (tory i ten kawałek za nimi – mega!), a „szwedzkości" dodawała bardzo ładna, klimatyczna ścieżka dźwiękowa. Umówmy się więc, że ten duży numerek poniżej to średnia z ocen trzech gier. Pierwsza to gra logiczna – 7. Druga to artystyczne przeżycie wizualne o poszukiwaniu utraconych wspomnień czy coś w tym guście – 8. Trzecia to platformówka – 5. Prawdopodobnie zaniżam tym samym średnią ocen na świecie, ale w sumie to... wcale się temu światu nie dziwię. |COA|

Liczba szczegółów otoczenia bywa przerażająca.

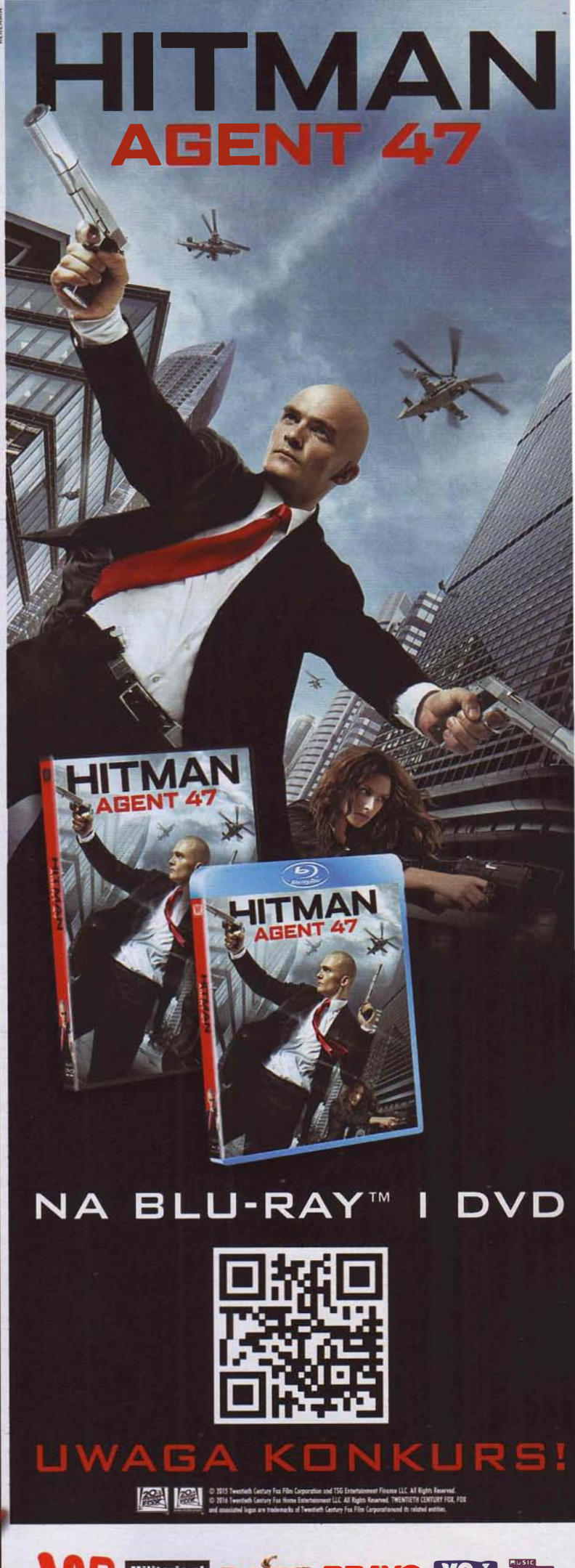
OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ	6
WIDEO	10
AUDIO	8

- to w 2016 roku nazywamy fotorealizmem
- niektóre ujęcia są wprost przepiękne
- realizm przeszkadza w bieganiu i skakaniu
- pomniejsze błędy
- level design niektórych miejsc

REKLAMA


HITMAN
AGENT 47
NA BLU-RAY™ I DVD
UWAGA KONKURS!
© 2015 Twentieth Century Fox Film Corporation and TSG Entertainment Finance LLC. All Rights Reserved.
© 2016 Twentieth Century Fox Home Entertainment LLC. All Rights Reserved. TWENTIETH CENTURY FOX, FOX and associated logos are trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation and its related entities.
WP
Militaria.pl
BRAVO
VOX
MUSIC VOX TV
REKLAMA

PEGI 7

- PRODUCENT: BLACKBIRD INTERACTIVE
- DYSTRYBUTOR: STEAM
- CENA: OK. 205 ZŁ (46 €)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: DO 8 OSÓB
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, CPU 2 X 3,1 GHZ, 3 GB RAM, GF 440/ATI HD 4890

GATUNEK: RTS

Od lewej: wrak, lotniskowiec i (poniżej) krążownik pomocniczy. I masa gąsienic.

Krążowniki – wbrew nazwie – w tej grze nie krążą, tylko głównie jeżdżą i strzelają.

HOMEWORLD DESERTS OF KHARAK

Czołgał się w piachu: **AI**

Jedna z moich ulubionych serii w końcu doczekała się nowej części! Wprawdzie to prequel, w dodatku osadzony nie w kosmosie, tylko na powierzchni planety, ale przecież to Homeworld! I stoją za nim ci sami ludzie, którym udała się sztuka reedycji „jedynki" i „dwójki"!

Piach, wydmy i skały. A także wraki mniejszych lub większych okrętów. Nie bezpowodu jeszcze nie tak dawno ta gra miała podtytuł Shipbreakers, a nie Deserts of Kharak (patrz: ramka). Finalna nazwa jest o tyle sensowniejsza, że z pustyniami (w przeróżnych wersjach) mamy do czynienia zawsze, a z rozmontowywaniem statków – nie. Fabularnie i jedno, i drugie jest jednak równie istotne, odpowiednio jako przyczyna i źródło.

Dobry RTS i dobra historia, ale krótka.

Tajemniczy wstęp

Fabuła miała wielki wpływ na odbiór poprzednich Homeworldów, nie dziwi więc, że również w najnowszym odgrywa bardzo dużą rolę. I choć w przypadku Deserts of Kharak wiemy, czym się to wszystko zakończy i kto ma w tym sporze rację, **opowiadana historia to nadal jeden z większych plusów. Podobnie jak i sposób, w jaki została przekazana.** Sięgnięto bowiem po te same środki, poznajemy ją więc z pseudostatycznych animacji połączonych ze stylizowanymi fragmentami stworzonymi z udziałem aktorów oraz sekwencji wykonanych przy wykorzystaniu silnika gry. Udało się to całkiem nieźle, choć... jak dla mnie za wiele w tym koloru i ruchu. Nie do końca przemawia też do mnie bardzo duża dawka mistycyzmu – tego drugiego w oryginałach również było sporo, ale mam wrażenie, że teraz z tym już przedobrzono.

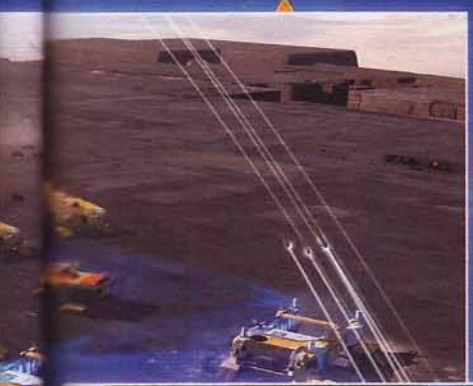
Zwłaszcza że **przerywników nie da się przewinąć**, choć nie ma problemu, by przewinąć podsumowania misji, które też sporo do fabuły wnoszą, a do tego trudno je powtórzyć. Na szczęście to nie RPG, więc na dobrą sprawę znajomość fabuły nie jest konieczna. Liczy się przede wszystkim lista celów do wykonania, a tę mamy cały czas na ekranie.

Papier, nożyce, atomówka

Podobieństwa są również widoczne podczas walki. Oczywiście trzeba wziąć poprawkę na **przejście z pełnego 3D na 2D**, ale jeden rzut oka na wygląd ekranu wystarczy, by poczuć się jak w domu. Podobnie ma się sprawa z klawiaturą i myszą. Fajnie, nie trzeba tracić czasu na zmianę nawyków – chyba że masz inne, bo niestety obłożenia przycisków zmodyfikować się nie da. Sama walka również przebiega podobnie, choć z początku zamiast myśliwców i bombowców mamy buggy i railguny. Ponieważ jednak miejsce kosmicznej pustki zajęła pustynia, teren jest znacznie bardziej urozmaicony, co ma wpływ nie tylko na możliwość prowadzenia ognia, lecz także bonusy do ataku, przyznawane jednostkom z przewagą wysokości. W praktyce okazuje się jednak, że najważniejsze jest poznanie mocnych i słabych punktów swoich sił. Oraz rządzących przebiegiem misji skryptów, które ze dwa razy zmusiły mnie do powtarzania misji. Na początku margines błędu jest bardzo niewielki, a że jednostki oraz surowce przechodzą z misji na misję, pyrrusowe zwycięstwo odbija się później czkawką.

Tak powinny brzmieć gry!

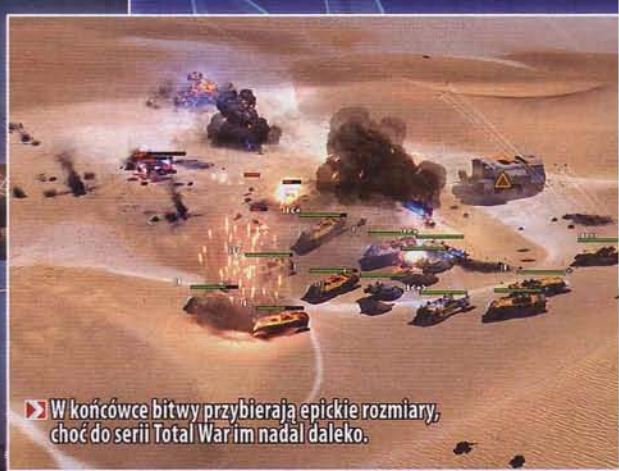
Oprawa audio zawsze była mocną stroną Homeworldów, a Deserts of Kharak ten trend kontynuuje. I chodzi nie tylko o muzykę, choć jej również niczego nie brakuje. No, może poza niższą ceną, bo na Steamie soundtrack dostępny jest w pakiecie z poradnikiem za 13 euro, a w serwisach streamujących jeszcze się nie pojawił. Świetne wrażenie robią odgłosy jednostek. Tak, strzały też, ale ważniejsze są komunikaty od załóg – na tyle szczegółowe, że nie trzeba patrzeć na ekran, by wiedzieć, jakie wraże siły pojawiły się na radarze. A gdy się wybierze kogoś pod ostrzałem i każe mu się zwiewać, też zareaguje odpowiednio do sytuacji. Często zresztą nawet zbyt żywiołowo, ale w końcu i skrypty chcą żyć, więc można im to wybaczyć.



Hardware: Shipbreakers

Deserts of Kharak zaczynał jako online'owa strategia F2P, z klanami walczącymi o dostęp do wraków. Mimo to już po pierwszym filmiku czuć było, że niektórzy ze stojących za tym ludzi pracowali kiedyś w Relicu i maczali palce przy produkcji Homeworldów. Mapa strategiczna, odgłosy, nawet czcionka: to było bardzo podobne, choć – ze względu na brak licencji, która pozostawała w rękach THQ – jednocześnie inne. Gdy jednak THQ zbankrutowało, prawa do wszystkiego, co z Homeworldem związane, przejęło Gearbox Software, które z jednej strony zabrało się do przygotowania odświeżonych części 1 i 2 (świetny Cataclysm przepadł niestety w mrokach dziejów), a z drugiej rozpoczęło współpracę z twórcami Shipbreakers. Efektem była ostra zmiana planów: w nazwie zamiast „Hardware" pojawił „Homeworld", a nacisk położono na singla i fabułę. Nadal jednak główną rolę odgrywały pustynie i wraki. Tak zostało już do premiery, choć w międzyczasie podmieniono „Shipbreakers" na „Deserts of Kharak", dzięki czemu z oryginalnej nazwy ostało się już tylko „: ".

Pustynia pokazywana jest na bardzo wiele sposobów i nie zdąży się znudzić. Do tego piękna jest.



W końcówce bitwy przybierają epickie rozmiary, choć do serii Total War im nadal daleko.

Od połowy gry przestaje to mieć jednak znaczenie. **Gra wprawdzie stara się zaskakiwać gracza do samego końca (i to nie tylko kolorem piasku), ale coraz mniej się jej to udaje.** Bo zamiast inwestować w lotnictwo i sily lekkie (które – jeśli masz pecha – w kilka sekund giną) wystarczy postawić na krążowniki (pustynne, mają gąsienice lub generatory antygrawitacyjne), by wszystko roznosić w pył. Niby można bardziej kombinować, ale... po co? Na średnim poziomie trudności wystarczyły mi dwie armie z trzema typami krążowników (uderzeniowy z bardzo mocnym pancerzem, artyleryjski z bardzo mocnym atakiem oraz wspomagający, do naprawiania oraz obrony przed lotnictwem), by przeciwnik stał się bezsilny.

Bardzo dobrze, cztery

To nie jedyny problem, zresztą po kilku godzinach liczenia się z każdym buggy taka zmiana wcale nie była zła. Zresztą załatwiła ona parę niedogodności, które dokuczały mi wcześniej. Jak choćby sposób zbierania surowców. W Homeworldzie 2 po skończeniu misji wszystkie pozostałe na mapie automatycznie trafiały do magazynów gracza. W „jedynce" trzeba było o to zadbać samemu, ale przynajmniej było to możliwe. W Deserts of Kharak wypełnienie wszystkich celów oznacza natomiast, że misja automatycznie się kończy, ale surowce są tracone. Co kilkukrotnie sprawiło, że **musiałem uciekać głównymi siłami przed słabszym wrogiem, by zyskać czas niezbędny na wyczyszczenie mapy!**

Słabo rozwiązano również dowodzenie formacjami. Gdy stworzymy grupę złożoną z kilku typów jednostek, zazwyczaj ustawią się one całkiem sensownie, w każdym razie o ile nie będzie ich zbyt wiele. Ale niezależnie od tego na czas przemarszu w nowe miejsce i tak całą formację szlag trafi. Nie da się również ustawić, w którą stronę będzie ona po dotarciu na miejsce zwrócona. Można to wprawdzie obejść, stosując pośrednie punkty kontrolne, ale trochę to słabe. Zwłaszcza gdy twoje siły składają się jeszcze przede wszystkim z jednostek lekkich, a do tego nie masz za wielu surowców, więc straty są bolesne.

Skoro już się czepiamy, parę słów muszę jeszcze napisać o oprawie graficznej. Zazwyczaj Deserts of Kharak wygląda bardzo fajnie i działa szybko. Efekty specjalne, większość animacji – ktoś się do tego mocno przyłożył. **Z bliska widać jednak wszechobecne problemy z cieniami i tekstury niskiej rozdzielczości** – ale poza przerywnikami nie ma to zbyt dużego znaczenia, bo nikt przy zdrowych zmysłach nie będzie dowodził armią z kamerą utkwioną w jednym pojeździe. Gorzej, że od czasu do czasu zdarzają się mocne przycięcia i to nawet jeśli na ekranie w zasadzie nic ciekawego się nie dzieje. Ponarzekać można też na dość długi czas ładowania się map i save'ów, z których na początku dość często korzystałem.

Fajna, ale nie teraz

Problemem jest również brak lokalnego dystrybutora, przez **co nie można pograć po polsku, a do tego za grę trzeba zapłacić jakieś 200 złotych.** Jak na kampanię single, którą skończyłem na normalnym poziomie trudności w dziewięć godzin (i to wielokrotnie narzekając na brak opcji przyspieszenia czasu), oraz pięć map do multi (lub pojedynków z AI), to bardzo dużo. Fakt, zamawiając ją w przedsprzedaży, dostawało się przynajmniej remasterowane wersje Homeworlda 1 i 2, ale teraz?

Dlatego choć Deserts of Kharak to dobra gra, którą skończyłbym nawet, gdybym nie pisał jej recenzji, z zakupem mimo wszystko wstrzymałbym się do czasu, aż przestanie być tak droga...

CDA

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 8
AUDIO 9

- prequel Homeworlda!
- klimat prawie jak w oryginałach
- bardzo dobry dźwięk
- generalnie fajny wygląd

- brak wersji PL
- problemy z płynnością
- takie sobie AI
- bardzo mocno oskryptowane misje
- kampania na 9 godzin i 5 map do multi
- dłużyzny
- parę dziwnych „przeoczeń", choćby ze zbieraniem surowców
- trochę graficznych błędów

PEGI 7

PRODUCENT: VICIOUS CYCLE SOFTWARE
DYSTRYBUTOR: STEAM, PSN, XBL
CENA: OK. 119 ZŁ (28 €, PC), 149 ZŁ (PS3, X360), 169 ZŁ (PS4), 200 ZŁ (XBO)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
DEMO: BRAK
PC: XP/VISTA/7/8/10, CPU 2 X 2 GHZ, 1 GB RAM, GF 7900/ATI HD 4350

GATUNEK: PRZYGODOWA/AKCJA

Adventure Time: Finn & Jake Investigations

Cytryndor jest męczący, podobnie jak jego zagadki.

Patrzyła z niedowierzaniem: **9kier**

Grając w Finn and Jake Investigations, czułam się jak banshee z Warcrafta III, która zawodziła niegdyś „why have I been summoned?"(*). Powiedzieć, że produkcji na licencji „Pory na przygodę" brakuje swobody serialu, to jak porównać niezdarnie skle jone plasteliną przez 3-latka kasztany z „Dawidem" Michała Anioła.

W walce możesz zmienić miecz na inny, a po naładowaniu brofistowego paska skorzystać z jednej z umiejętności specjalnych.

Dawno nie oglądałam bajki pełnej tak niewymuszonego humoru i luzu – nie ma nic bardziej uroczego niż pląsający Brzęczek. Dlatego gdy **wcale niepoczątkujące studio serwuje mi gniota, którego próbuje podeprzeć Marceliną Królową Wampirów, Lodowym Królem czy Królewną Balonową** – przy czym jeden z drugim mają w grze tyle charakteru co postać Mad Maksa z tytułu Avalanche – narasta we mnie bunt. Można było dogadać się z Cartoon Network, można było poprosić o materiały graficzne, można było nawet bezczelnie zerżnąć dialogi i zrobić adaptację całego sezonu. Albo i kilku – i wydać to jako DLC! Nie miałabym absolutnie nic przeciwko temu, by Adventure Time przypomniał mi te wszystkie kolorowe historie w rodzaju „Miasta złodziei" czy „Flakopożeracza", bo taka gra miałaby przynajmniej lekki, dobry scenariusz i celne, nieprzegadane dialogi. Słowem: byłaby tym wszystkim, czym tytuł Vicious Cycle nie jest.

Panie, przygodę ja tu znajdę?

Gierna podstawie „Pory na przygodę" trochę już powstało, a zajmujący się nimi twórcy celowali w różne gatunki (była nawet MOBA) i różne perspektywy. W głowie mi się nie mieści, dlaczego do tej pory nikt (poza paroma autorami gier mobilnych) nie zdecydował się zrobić zwyczajnej wysokobudżetowej dwuwymiarowej, kolorowej i szalonej przygodówki pokroju Deponii – takiej, która powalałaby ślicznymi animacjami zmieniającego kształty psa i jego energicznego kolegi w surrealistycznym, tętniącym życiem i tryskającym kolorami świecie. A już tworzenie na podstawie „Adventure Time" przygodówki w 3D to dowód na niezrozumienie fenomenu i specyfiki serii.

Pół biedy, gdyby było to dobrze zrobione. Postacie właźą na siebie i przenikają się z elementami otoczenia, bywa, że podświetlane złotym pyłkiem interaktywne przedmioty znajdują się tuż nad kadrem, przez co dopóki nie posłuchasz gadaniny Finna, nie wiesz, co wyciągnąć z ekwipunku. Na domiar złego lokacje obserwowane z niezależnej od bohatera kamery w znacznej większości są interesujące wyłącznie z trzech stron, a oś Z wykorzystywana jest za rzadko (czasem tylko Jake zwiększa rozmiar i wielką łapą podnosi Finna na jakiś dach) i przez gros czasu spędzonego w grze zarasta cyfrową pajęczyną.

Nie, panie, no co pan

Dochodzą do tego kłopoty z hitboksami i przyczynowo-skutkowością, słabe sekwencje walki z wrogami spawnującymi się bez absolutnie żadnej żenady (poza moją) i **bugi, jak desynchronizacja napisów i dźwięku** po spauzowaniu gry w czasie dialogu. Chciałabym powiedzieć, że bledną one na tle niesamowitej grywalności, ale tak nie jest. Pięć śledztw, jakie muszą rozwiązać Finn i Jake (czy raczej Finn z pomocą Jake'a, boten zreguły poprostuchodziza kumplem i tylko czasem wykorzystuje się go do stanięcia na jakimś przycisku czy podsadzenia kolegi z mieczem), to niestety przygotowana dla najmłodszych tragikomedia, w której najlepsza jest muzyczna serialowa czołówka. Z pożytkiem dla gry można by skrócić dialogi o 80%, bo są toporne, nie można ich przeklikać, średnio wykorzystano obecność dwójki przyjaciół, a gdy mówię, że tekstom brakuje polotu, jestem naprawdę bardzo zachowawcza. Truizmami i napisanymi na kolanie kwestiami, które nie są ani śmieszne, ani merytoryczne, dałoby się wypchać sporego pluszaka. Nie wspomniałam o fabule celowo, bo naprawdę nie ma o czym. Twórcy wzięli czołowe postacie, postawili je jak słupy w paru lokacjach i zbudowali wokół sztywnych, nudnych i głupich enpeców miernyscenariusz oparty na irracjonalnych (to akurat lubię) zagadkach środowiskowych, okazjonalnych potyczkach i rzadkich łamigłówkach. Truchtowi przez fabułę – przestoje w zasadzie nie istnieją – nie towarzyszy żadne wyzwanie, bo wszystkie dające się połączyć przedmioty mają w ekwipunku maleńkie plusiki, a i Finn wciąż podpowiada.

Nudna tragikomedia dla najmłodszych.

Finn and Jake Investigations zabrało mi z życia jakieś 11 godzin, a DLC z Marceliną w roli głównej nie zamierzam dotykać nawet przezkevlarowykombinezon. Bo co z tego, że czasem jest ładnie i czasem – np. gdy wybierasz specjalny ruch lub zmieniasz miecz w czasie walki – tytuł aż tak nie męczy, skoro tak dużo elementów nudzi i zniechęca? **|CDA|**

OCENA 4

GRYWALNOŚĆ 4
WIDEO 5
AUDIO 5

+ muzyczna czołówka z serialu
+ ruchy specjalne w walce i różne miecze
+ znani bohaterowie...

- ...którzy tutaj są głupi, nudni i stoją jak kołki
- wrogowie spawnują się bez żenady
- dorosły szybko się zmęczy
- problemy techniczne

(*) Polskie „dlaczego mnie przywołujesz?" niewystarczająco oddaje tragizm sytuacji

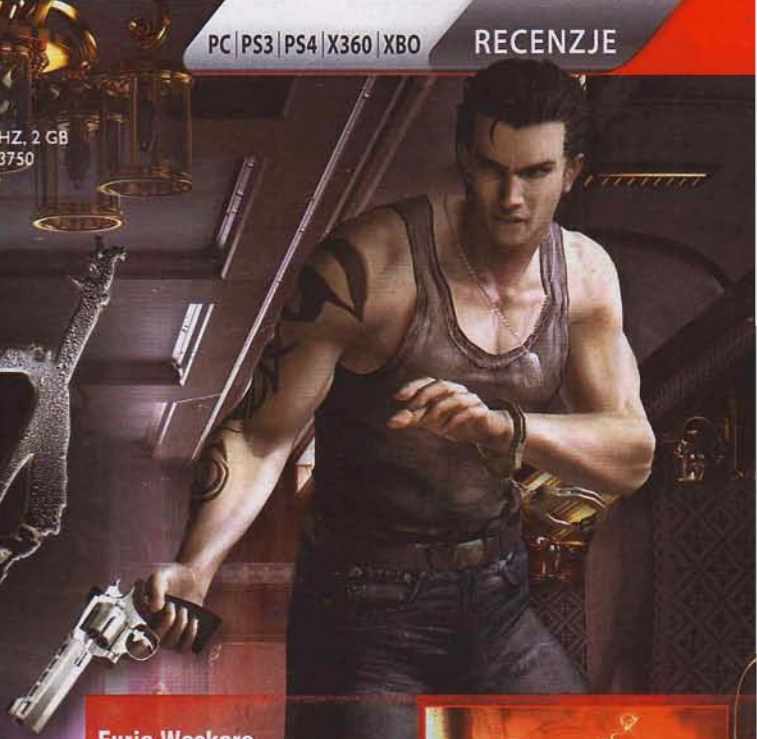
PEGI 18

- PRODUCENT: CAPCOM
- DYSTRYBUTOR: STEAM, XBL, PSN
- CENA: OK. 90 ZŁ (PC), 84 ZŁ (PS3, PS4, X360, XBO)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- GRALIŚMY NA: XBO
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, 2 X 2,4 GHZ, 2 GB RAM, GF GTX 260/ATI HD 3750

GATUNEK: AKCJA

resident evil 0 zero

Dotknął trupa: **gem**



Zero po raz pierwszy pojawiło się w 2002 roku, w czasach, gdy Capcom tak bardzo kumplował się z Nintendo, że robił Resident Evil na wyłączność... GameCube'a. Już wtedy zdawało się przestarzałe, co więc dopiero powiedzieć dziś, gdy po blisko 15 latach pojawia się w HD?

Od początku, po porządku. Nowy Resident Evil 0 (nazwijmy go HD Remaster albo wręcz REmaster) – to odświeżony ponownie port z Wii, dostępny na wszystkich platformach samodzielnie w wersji cyfrowej lub w pudełkowym pakiecie z Resident Evil HD. **Stanowi, jak łatwo zgadnąć, prequel „jedynki"** i kończy tam, gdzie zaczyna ten, który w powszechnej opinii „dał nam zombie". To fabularne wprowadzenie do serii obecnie prezentowane jest w wysokiej rozdzielczości, w panoramie, z alternatywnym sterowaniem (dzięki bogom jest też układ, w którym strzela się spustem) i dodatkowym trybem Weskera, dostępnym po jednokrotnym ukończeniu gry po ludzku. Co z tego jednak, gdy jeśli miałbym określić grę jednym słowem, brzmiałoby ono „nieznośna"?

Pokazuje, jakie naprawdę były „stare dobre czasy" w grach.

Stare złe czasy

Niestety, Resident Evil 0 był ostatnią grą serii sprzed rewolucji, jaką okazała się „czwórka". To oznacza, że **tu walczy się głównie ze sterowaniem i kamerami**, a marne sekwencje walki (albo chodzisz, albo strzelasz) służą tylko temu, by nie zasnąć z nudów przy opukiwaniu setek zamkniętych drzwi. Wprowadza wprawdzie „partner zapping" – unikatową dla serii możliwość kierowania obojgiem bohaterów na zmianę, a nawet naraz – ale to również raczej przeszkadza, niż pomaga. To zaś dlatego, że w trakcie starć martwić się należy także AI, która ewidentnie niedomaga, a jej śmierć oznacza konieczność restartu z punktu ostatniego zapisu stanu gry. Tak jest, nie mylą was przekrwione oczy – w „nowym" Resident Evil 0 zapisy odbywają się, jak za piksela łupanego, w określonych miejscach, przy użyciu specjalnego przedmiotu, który należy znaleźć i nosić ze sobą. To jednak wcale nie koniec narzekania. Zero HD **jest całkowicie liniowe i bazuje na tzw. zagadkach środowiskowych**, wymagających zastosowania odpowiedniego przedmiotu we właściwym miejscu. Bywa jednak tak, że przedmiotu tego musi użyć jedna z kierowanych przez nas postaci, a dostęp do niego ma ta druga, co skutkuje – zgadliście – karierą kuriera. Do tego pojemność plecaka jest bardzo ograniczona – do kilku gratów naraz – co oznacza, że bezustannie trzeba robić w nim miejsce, odrzucając te chwilowo najmniej użyteczne rzeczy. Na szczęście miejsca porzuconych z konieczności przedmiotów widnieją na mapie, jednak dodatkowo zwiększa to liczbę kursów pomiędzy A i B oraz sztucznie wydłuża niezbyt obszerną przecież grę. Szkoda też, że pomysłowości twórcom nie wystarczyło nawet na walki z **bossami, którzy są koszmarnie trywialni** i stanowią zazwyczaj przerośnięte zwierzątka, które trza bić w miękkie.

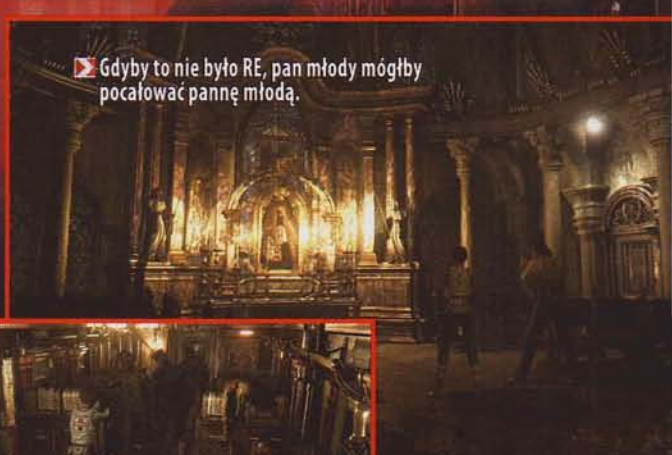
Najsłabsza z nich

Nie widzę też specjalnie nowej jakości oprawy. **Jest niby HD, ale jakieś takie nieprzekonujące**: scenerie wciąż są stare, ruch koślawy, a część filmików jawi się jak za mgłą. Twórcy zachowali nawet bezmyślnie animacje otwierających się drzwi i rozwijających schodów i drabin. Wiem, że kiedyś były niezbędne, by przykryć doczytywanie kolejnych pomieszczeń i wrogów, a przy okazji być może budowały napięcie. Obecnie jedynie denerwują, a przy okazji faktycznie dzielą grę, więc przed bossem można uciec do przyległego pomieszczenia – po to choćby, by wyzbierać porzuconą w nim zawczasu amunicję i zielsko. **Słabe są wreszcie dialogi i dubbing**, ale z drugiej strony te zawsze – obok marnej fabuły – stanowiły cechy charakterystyczne Resident Evil, więc być może po prostu tak musi być.

Oczywiście można zacisnąć zęby i grając, przekonywać samego siebie, że to jest fajne, bo tak kiedyś było, warto poznać i się nie czepiaj. Jednak tak szczerze – po co? **Resident Evil Zero był najsłabszą grą serii już w dniu swej pierwotnej premiery w 2002 i taką pozostaje w 2016.** Dlatego mimo że zasługuje na więcej niż tytułowe zero, to polecić można ją jedynie najwierniejszym fanom serii. Ja sam zaś nie zamierzam więcej do niej wracać – jest przecież tyle pięknych innych gier na świecie. |CDA|

Furia Weskera

Po ukończeniu gry odblokowuje się grywalny, dysponujący mocami Uroborosa Albert Wesker, który zastępuje standardowego bohatera płci męskiej i któremu towarzyszy Becky Chambers w alternatywnym stroju.



Gdyby to nie było RE, pan młody mógłby pocałować pannę młodą.

W REO walczy się nie tyle z zombie, co ze sterowaniem i kamerami.

OCENA **4**

- GRYWALNOŚĆ 4
- WIDEO 5
- AUDIO 4

- + pozwala ujrzeć prapoczątki
- + nie pożera dzieci
- − przeciętny port marnej gry
- − lepiej zagrać w „czwórkę" lub „piątkę"

PEGI 18

- PRODUCENT: FIRAXIS GAMES
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 150 ZŁ
- WERSJA PL: NAPISY
- MULTI: 1 NA 1
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, CPU 2 X 2,6 GHZ, 4 GB RAM, GF GTX 460/ATI HD 5770
- GATUNEK: STRATEGICZNA/TAKTYCZNA

XCOM 2

Save scumuje: **gem**

Przegraliśmy tamtą wojnę. Mimo naszych usilnych starań nie udało się zapobiec inwazji. Obcy podbili Ziemię i zniewolili ludzkość. To było 20 lat temu. Przegraliśmy, ale gramy dalej. Witaj w przyszłości. Witaj w XCOM 2.

No to właściwie wszystko jest już jasne. XCOM 2 to bezpośredni ciąg dalszy XCOM: Enemy Unknown – strategii turowej, która w 2012 próbowała wskrzesić legendę z 1994. Nie do końca moim zdaniem udanie, ale na tyle skutecznie, że już rok później rozwinęła się w Enemy Within – dodatek tak duży i tak ważny, że znalazł drogę także na konsole, a nawet tablety i smartfony. Dopiero dziś jednak przychodzi nam poznać pełnoprawny sequel: wydany wyłącznie na platformie, od której wszystko się zaczęło i na której wszystko się kończy – na PC. I choć twórcy wykorzystali zdobyte przez lata doświadczenie i widać od razu postęp, jaki dokonał się od ostatniego razu, to... No cóż, żałuję ciut, że autorzy nie pokusili się o skopiowanie rozwiązań także z Long War – znakomitej modyfikacji fanowskiej Enemy Within, która tak wiele rzeczy robiła dużo lepiej niż oryginał.

Sytuacja jak zwykle dobra, ale nie beznadziejna.

Paskudne knowania

Wróćmy jednak na ziemię, a ściślej Ziemię, która w roku 2035 nie jest już niestety domem ludzkości. Obcy wygrali, podbili planetę, ujarzmili ludzi. Nie wybili ich jednak do nogi – przeciwnie: stworzyli wspólny rząd światowy, ograniczyli przestępczość, genetycznie wyeliminowali choroby. Naturalnie w pełni kontrolują sytuację i najpewniej knują coś paskudnego, niemniej tego na pewno nie wie nikt. Z wyjątkiem żałosnych resztek po XCOM – międzynarodowej niegdyś agencji ds. zwalczania zagrożenia pozaziemskiego. Ci kryją się przed okupantem, starając się koordynować lokalne grupy dysydentów i poszukując bezskutecznie swego zaginionego przed laty Dowódcy – czyli gracza. Dopiero z jego pomocą, po silnie jak zwykle skryptowanym samouczku, XCOM zdoła uruchomić swoje mobilne centrum dowodzenia, zwane ku pamięci Avengerem, i rozpocząć odzyskiwanie Ziemi dla ludzi.

Sztuka polega na tym, by ich pozbawić tarczki, samemu ją zachowując.

Tradycyjnie już zadanie to – zwłaszcza przy pierwszym podejściu – graniczy z cudem. Przepaść technologiczna pomiędzy nami i nimi jest gigantyczna. W dodatku, **jako wieczni uciekinierzy, zmuszeni jesteśmy pozyskiwać nasze zasoby z doskoku**, płacąc za nie bezcennym czasem. Trzeba więc innymi słowy strategicznie zarządzać aktywami (jednostkami fizycznych dóbr, informacjami służącymi m.in. rozbudowie sieci telekomunikacyjnej, jak również elerium i metalami Obcych, ale także personelem naukowym, technicznym i żołnierzami), dokonując samych właściwych wyborów i nie popełniając żadnych błędów. Nawet wtedy jednak sukces wcale nie jest gwarantowany, bo **w tle tyka lokalny zegar zagłady, określany jako Projekt Awatar**, którego aktywacja oznacza dla nas koniec gry. W gruncie rzeczy więc toczymy przegrany bój, odwlekając jedynie nieuniknione.

Może poszli do lasu

XCOM 2 jak wszystkie poprzednie główne gry serii rozgrywa się na dwóch planach. Pierwszym jest strategiczny widok globu, drugim – izometryczne starcia taktyczne. W obydwu, z uwagi na partyzancki sposób walki nowego XCOM, zaszły poważne zmiany, odwracające naturalną dotąd sytuację. Tym razem więc baza jest w ruchu – przemieszcza się pomiędzy punktami zapalnymi, symbolizującymi kolejne misje i losowe okazje, by zarobić coś na boku (powrócił czarny rynek). Podbój (czy może odbój) świata polega przy tym na przyłączaniu następnych obszarów do sieci komunikacyjnej, co pozwala podejmować się znajdujących się na nich zadań. Warto zaś je realizować – mimo ryzyka śmierci czy kalectwa podkomendnych – gdyż tylko one zapobiec mogą mrocznym zdarzeniom, które prócz tego, że modyfikują metagrę (np. ograniczając miesięczne przychody z prowincji lub usprawniając czas reakcji wroga, co przekłada się na posiłki

Dynamiczne ujęcia kamer ukazują umowność symulacji.

w trakcie bitwy), to jeszcze posuwają nieubłaganie wskaźnik zagłady.

Drugim planem są naturalnie walki taktyczne naszego sześcioosobowego maksymalnie zespołu (ale jest klasa korzystająca z drona, który może służyć jako zdalny medyk). Te rozgrywają się w systemie dwóch (okazjonalnie trzech) akcji na turę, co moim zdaniem ogranicza gracza dużo, dużo bardziej niż standardowe punkty akcji. Ponadto, ze względu na okoliczności, **gra wprowadza liczniki oraz stopery i tym samym wymusza pośpiech, przez co na wyższych poziomach trudności trzeba grać metodą save & load** – zwiadu & egzekucji. Niezłym pomysłem natomiast jest możliwość „rozstawienia się" w ukryciu i przygotowania pułapki na zbliżający się patrol (zegar tyka pomimo ukrycia!). Ponadto w przypadku wtopy istnieje opcja ewakuacji – wskazania miejsca, z którego żołnierzy podbierze transporter. Uwaga jednak – prócz tego, że przedwczesne wycofanie się z misji oznacza porażkę, to jeszcze przepadek mienia zabitych żołnierzy i stratę tych, którzy nie zdążyli do Skyrangera.

Długa warta rządzi

Strata każdego żołnierza zaś boli jeszcze bardziej niż zwykle. To dlatego, że w końcu są użyteczni praktycznie od momentu zdobycia specjalizacji (są cztery: łowca-zwiadowca, grenadier z ciężką bronią, spec z dronami, snajper), która daje im kluczową zdolność od razu, a nie jak niegdyś po trzech awansach. Podobać się mogą także **nowe zdolności poszczególnych klas** – np. zablokowanie warty wroga u łowców. Nieco inaczej działają też teraz pancerze, które nie tyle zwiększają pulę zdrowia, ile po prostu niwelują część obrażeń. Właśnie dlatego opancerzone cele warto obrzucać granatami niszczącymi osłony. Naturalnie wciąż należy starać się kryć za osłonami, jak również – flankując i okrążając – pozbawiać przewagi wrogów. Warto dodać też, że walka psychiczna toczy się teraz od samego początku gry, w trakcie bitwy można znaleźć łupy (np. celownik laserowy do snajperki), ale także że ranni żołnierze mogą nabawić się traumy, która zmniejszać będzie ich morale nawet w kolejnej misji.

Niemniej ponownie **miałem wrażenie, że jak na grę pozornie tak otwartą, to jest ona bardzo ciasna i zbyt precyzyjnie dopasowuje się do moich postępów**. Szkoda też, że wrogowie wciąż aktywują się całymi grupami, przez co najlepszą taktyką znów zdaje się szeroki wachlarz. I wreszcie nie pojmuję metody stosowanej przez twórców w celu wyeliminowania losowości z gry (pamiętacie te wszystkie szanse na trafienie?). Mianowicie przed turą gracza, tak samo jak w Enemy Within, ma ona już wylosowane wszystkie rzuty – np. ataków z każdej pozycji dostępnej każdemu żołnierzowi. To oznacza, że wystrzeliwany w identycznych warunkach pocisk, który raz nie trafił, nie trafi nigdy mimo przeładowań stanu gry. Rozumiem, że chcieli w ten sposób wyeliminować nadużywanie techniki save & load, ale z drugiej strony odpowiednio zdeterminowany gracz może starać się oszukać system, próbując strzelać z każdego, nawet mało dogodnego miejsca, bo a nuż 16% będzie wchodzić z krytem. Innymi słowy – po restarcie koniecznie zmieniajcie taktykę.

Należało się ludzkości

Najogólniej jednak XCOM 2 to jak na swą serię produkt rzetelny. Doceniam nowe technologie do zbadania i wdrożenia, jak również ciekawszych przeciwników (numerem jeden pozostaje stary nowy Snakeman, zwany teraz kobrą, który potrafi ściągnąć do siebie żołnierza i zadusić go oplotem), znacznie większe zróżnicowanie scenerii. Jednocześnie jednak nie czuje się jakoś szczególnie związany z tym tytułem. Dowodem jest to, że choć już wkrótce zapewne zobaczę napis game over – na doomtracku zostały mi trzy kwadraciki, większość mojego teamu liże rany, brakuje zasobów na rozbudowę bazy i sieci komunikacyjnej – to jakoś bardzo się tym nie przejmuję i wcale nie wiem, czy będę mi się chciało zaczynać od nowa. I co gorsza, podejrzewam, że takich jak ja będzie większość. |CDA|

XCOM 2 udanie, ale za mało rozwija formułę oryginału.

Długa warta snajperów jest naprawdę niezrównana.

Długa wojna

Bez obaw, nie będzie o tym, że ta wojna trwa od dnia premiery X-COM: Enemy Unknown, lecz o najlepszej modyfikacji do XCOM: Enemy Within z 2013. Ta superkonwersja PC całkowicie zmienia grę – wprowadza nowe klasy żołnierzy (także Polaków!), zwiększa liczebność zespołu (nawet do 12 osób), daje nowe wyposażenie. Jest jednak, uwaga, jeszcze trudniejsza niż Enemy Unknown, więc czujcie się ostrzeżeni.

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 7
AUDIO 7

- + lepszy XCOM: Enemy Unknown
- + nowe lepsze klasy postaci
- + nowe technologie
- + poprawiona oprawa
- + parę nowych pomysłów
- − wciąż ograniczenia taktyczne
- − liczniki i stopery (także w ukryciu)

PEGI ?

- PRODUCENT: NIGHT SCHOOL STUDIO
- DYSTRYBUTOR: STEAM, XBL
- CENA: OK. 90 ZŁ (20 €, PC), 70 ZŁ (XBO)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- GRALIŚMY NA: PC
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, CPU INTEL CORE I3 2 GHZ, 2 GB RAM, GRAFIKA Z SM 3.0

GATUNEK: PRZYGODOWA

OXENFREE

Bawił się radiem: **Cursian**

Ostatnich kilka lat wprowadziło wyraźny podział między fanami przygodówek. Jedni uwielbiają nowoczesne „filmówki" w stylu Telltale, a drudzy przeklinają je na czym świat stoi i z rozrzewnieniem wspominają dawne czasy. Oxenfree powstało z myślą o tych pierwszych.

W sumie to żadna niespodzianka, bo debiutujące tą produkcją Night School Studios składa się w dużej mierze z gości, którzy grzebali niegdyś przy The Walking Dead i The Wolf Among Us. Ja bardzo lubię ten model zabawy. Wychodzę z założenia, że najważniejszym elementem gatunku jest fabuła, a mniej lub bardziej abstrakcyjne zagadki tylko niepotrzebnie odwracają od niej uwagę(*).

Nastolatki + opuszczona wyspa = horror

Nastoletnia niebieskowłosa dziewoja imieniem Alex wybiera się wraz z paczką znajomych na niewielką, czasowo opuszczoną wyspę, by robić rzeczy, od których nadopiekuńczy ojcowie dostają szału, a ich biedne żony schodzą na przedwczesny zawał. Ogromne ognisko strzela iskrami, w nierównym boju padają pierwsze puszki piwa i co najmniej jedno „śmieszne" ciasteczko. Jako że obowiązkowa w takich sytuacjach gra w „Prawdę lub plaskacza" przybiera dość czerstwy obrót, ekipa postanawia wybrać się na przechadzkę do pobliskich jaskiń. Miejscowa legenda głosi, że emitując w ich pobliżu określony sygnał radiowy, można stać się świadkiem niesamowitego pokazu. Alex ochoczo chwyta za przygotowany wcześniej sprzęt i... otwiera puszkę Pandory. Wokół zaczynają dziać się niesamowite rzeczy – czas ulega zagięciu, pojawiają się nadnaturalne istoty i kilka innych rzeczy, o których nie wspomnę, by nie psuć wam zabawy.

Oceniając sprawę na zimno, należy stwierdzić, że mamy do czynienia z mocno wyświechtanym schematem, ale jak mawia Smuggler: „Jeśli wszelkiego rodzaju głupotki fabularne zaczynasz zauważać dopiero po wyjściu z kina, to się nie liczy. Ważne, że dobrze się bawiłeś". A bawiłem się genialnie. Akcja gna na złamanie karku i wciąga jak niegdysiejsi klienci El Chapo. **Przez dłuższy czas myślałem o wystawieniu o wiele wyższej oceny, ale wtedy przyszło fatalne zakończenie i skiepściło cały efekt.** Rozumiem, że wątki paranormalne wymagają przyjęcia wielu spraw na wiarę (coś się dzieje i już, nie drąż pan!), ale Night School zdecydowanie przesadziło, nie odnosząc się do kilku kluczowych spraw. Co gorsza, nawet dogrzebanie się do wszystkich opcjonalnych znajdziek niewiele w tej kwestii zmienia i pozostawia gracza z paskudnym uczuciem zawodu.

A jaskinia Raj i tak ładniejsza!

Jak u tego, no...

Na zdecydowane pochwały zasługują za to wszelkiej maści pogaduszki. Choć sami bohaterowie są dość archetypiczni – twardziel z mroczną przeszłością, złośliwa inteligentka (niestety bez krzty uroku #teamyennefer), radosny nerd itd. – to dzięki znakomitemu voice actingowi i przemyślanemu systemowi dialogów wypadają rewelacyjnie. Obsada aktorska robi spore wrażenie, załapali się do niej m.in. Erin Yvette (Sasha z Tales from the Borderlands), Gavin Hammon (Kenny z The Walking Dead) i Brittani Johnson (Angel z Borderlands). Rozmowy przypominają trochę te z gier Telltale, ale gracz ma jeszcze mniej czasu na wybór odpowiedniej opcji, co czyni komunikację naturalniejszą, lecz może również stanowić poważny problem dla tych, którzy słabiej władają angielskim. Warto uważnie dobierać słowa, bo nawet najbardziej niepozorna wypowiedź może mieć wpływ na relacje z towarzyszami, a zarazem na zakończenie. Oczywiście nie ma co liczyć na drastyczne przewroty w epilogu, ale z drugiej strony nie ma się też wrażenia, że gracz był w tym wszystkim najmniej ważny.

Bardzo dobrze prezentuje się grafika. W tym miejscu wypadałoby, żebym rzucił nazwiskami kilku znanych malarzy i połechtał wewnętrznego snoba, ale prawda jest taka, że na sztuce znam się jak przedszkolak na fizyce kwantowej. **Musi więc wam wystarczyć to, że gra wygląda, jakby została namalowana akwarelą.** Tła są w charakterystyczny sposób rozmyte, a przy tym ślicznie zaprojektowane i naprawdę cieszą oko. Efekt psują tylko paskudne trójwymiarowe modele postaci. Nie dość, że wyglądają jak tanie kukiełki, to jeszcze są kiepsko animowane i potrafią przenikać przez siebie nawzajem.

Oxenfree to całkiem sensowna propozycja dla miłośników „filmowych" przygodówek. Fabuła, choć oparta na wysłużonych fundamentach, z łatwością porywa odbiorcę i obiecuje mu wspaniałe wrażenia, lecz na końcu pozostawia niestety spory niedosyt. Ci, którzy potrafią spokojnie zasnąć, nie uzyskawszy wszystkich odpowiedzi, powinni spróbować (zwłaszcza w ramach jakiejś promocji), ale reszta niech się lepiej dwa razy zastanowi. Szkoda, bo mogło być tak świetnie... |CDA|

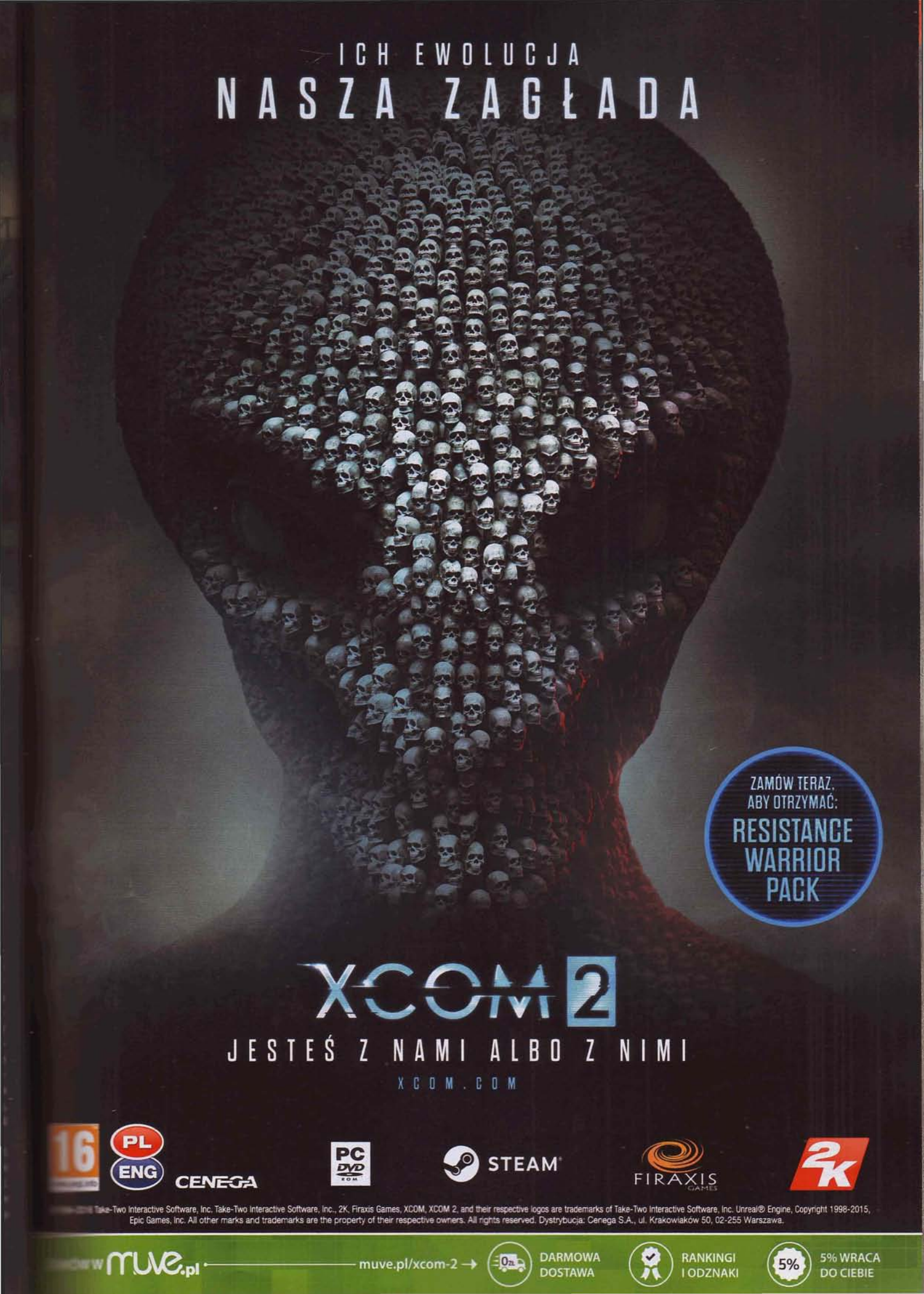
(*) Niemal słyszę, jak niektórym z was skoczył gul. Spokojnie, chodzi mi wyłącznie o to, że zagadki siłą rzeczy spowalniają i „rozciągają" opowieść, przez co staje się mniej płynna, ale niekoniecznie zła. Ba, może być nawet bardzo dobra (vide seria Monkey Island). Kwestia priorytetów.

OCENA **7+**

- GRYWALNOŚĆ 7
- WIDEO 8
- AUDIO 8

+ przyjemna fabuła
+ trzyma w napięciu
+ dialogi i voice acting

– zakończenie!
– krótka (ok. 5 h)


ICH EWOLUCJA
NASZA ZAGŁADA
ZAMÓW TERAZ, ABY OTRZYMAĆ:
RESISTANCE WARRIOR PACK
XCOM 2
JESTEŚ Z NAMI ALBO Z NIMI
XCOM.COM
16
PL
ENG
CENEGA
PC DVD ROM
STEAM
FIRAXIS GAMES
2K
Take-Two Interactive Software, Inc. Take-Two Interactive Software, Inc., 2K, Firaxis Games, XCOM, XCOM 2, and their respective logos are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Unreal® Engine, Copyright 1998-2015, Epic Games, Inc. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved. Dystrybucja: Cenega S.A., ul. Krakowiaków 50, 02-255 Warszawa.
www.muve.pl
muve.pl/xcom-2 →
DARMOWA DOSTAWA
RANKINGI I ODZNAKI
5%
5% WRACA DO CIEBIE

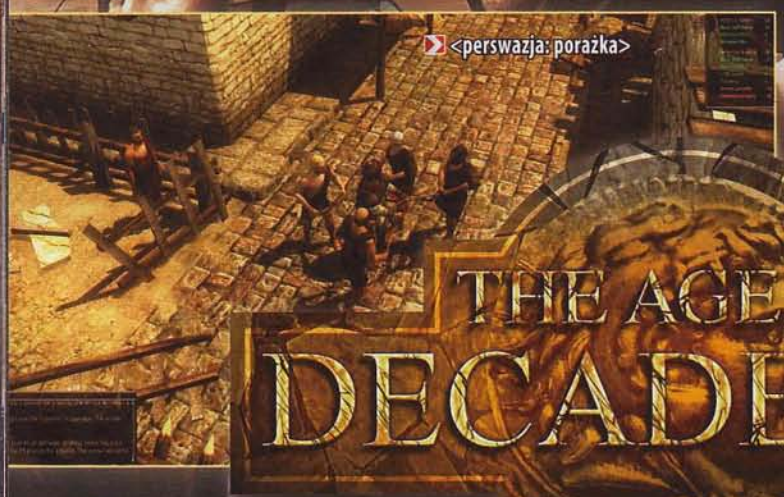
PEGI ?

PRODUCENT: IRON TOWER STUDIOS
DYSTRYBUTOR: STEAM
CENA: OK. 120 ZŁ (28 €)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

DEMO: TAK
PC: WIN XP/VISTA/7/8, CPU 1,7 GHZ, 2 GB RAM, GF 8500 GT/ATI HD 7290

GATUNEK: RPG

CD-ACTION POLECA



THE AGE OF DECADENCE®

Idących na śmierć pozdrawiał: **Papkin**

Wizytując slumsy w Maadoran, zdałem sobie sprawę z dziwacznej rzeczy: autentycznie boję się zrobić krok. Gracz jest przyzwyczajony do bycia półbogiem, ewentualnie do myśli, że może półbogiem zostać. Tymczasem The Age of Decadence terroryzuje swojego odbiorcę. Pierwszy raz od lat czułem się w starciu z erpegiem dojmująco słaby, wręcz bezsilny.

Nie mam wątpliwości, że tytuł odepchnie od siebie wielu graczy: tekstury to potwarz, animacji trudno nie skwitować przymiotnikiem „szczątkowe", nie zarejestrowano ani pół kwestii mówionej, starć lepiej unikać. **To rzecz dla koneserów, którzy płaczą w poduszki nad tym, co zrobiła Falloutowi Bethesda i wciąż kładą kwiaty na grób Troiki. Tylko dla nich.**

Speed of Life

Wiek Dekadencji zaprasza nas do wariacji na temat Imperium Rzymskiego, a właściwie tego, co zostało z Imperium Rzymskiego, kiedy trudności administracyjne oraz najazdy Hunów i Wandalów (w AoD zastąpionych przez demony) obróciły dawną potęgę wniwecz. Tyle że projektanci Iron Tower pociągnęli tę sugestywną wizję jeszcze czarniejszą farbą, tworząc **absolutnie unikalne, bizantyjskie postapo**. Scenariusz wplątuje nas w intrygi możnych, których motywacji nie da się nie kwestionować, ale w ruinach dawnych polis śmiertelnymi wrogami okazują się i ci, którzy nie chcą zapisać się na kartach historii. Skrypt sukcesywnie zaznajamia też gracza z historią świata, niejednokrotnie na tyle przeplatającą się z mitami, że trudno ocenić, na ile mamy do czynienia z rzetelnym podaniem, a na ile bajdurzeniem.

Produkcja nie tyle „robi użytek" z pokpionych przez Bethesdę skill checków, ile wykorzystuje ideę w sposób częsty i wybitny. Samych zdolności związanych z prowadzeniem konwersacji jest tu pięć, a do tego dochodzą współczynniki, reputacja wśród siedmiu stronnictw, pozycja uzyskana w świecie gry i (niekiedy – z pozoru błahe) decyzje podjęte wcześniej. Wielokrotnie poczujecie się wobec tej wielości bezsilni. Staniecie się więźniami okoliczności, którzy nie porzucają sojuszy ze względu na własne widzimisię, ale fakt, że ciąg nietrafionych decyzji postawił ich w sytuacji, w której zmiana pryncypała może być jedyną szansą na przeżycie.

Przykładu? A juści! Do zmiany barw klubowych we wspomnianym Maadoran przymusiła mnie... niemożność podźwignięcia ciężaru intrygi, jakiej stałem się częścią. Nie zagwarantowawszy sobie ochrony (ani właściwych zdolności interlokutorskich), stanąwszy oko w oko z wysłannikami możnego, którego próbowałem obalić, by ratować skórę, wyjawiłem nazwiska pozostałych spiskowców i poprzysiągłem służbę nowemu panu. Nasze wybory mają zresztą na tyle duże znaczenie, że łatwo jest zamknąć sobie całe pokaźne linie fabularne, stąd grę wypada przejść kilkakrotnie. Zwłaszcza że nie da się stworzyć postaci, jaka będzie mogła kształtować rzeczywistość podług własnej woli. Wariantów jest po prostu zbyt wiele.

Art Decade

Tytuł nie ma zamiaru się z wami pieścić: pierwsze z czterech widocznych na ekranie akapitów przestrzegają przed próbą podjęcia walki i – wierzcie mi – nie są to puste słowa. Turowe wymiany razów są kompetentne, możemy wykorzystać wiele typów ataków, wywołać efekty w rodzaju krwawienia czy zatrucia oraz celować w konkretne części ciała. Na awanturników czeka też masa ekwipunku do zdobycia i wycraftowania, ale – by być szczerym – przez kilkanaście godzin zabawy wyciągałem miecz z pochwy raptem kilka razy. Starcia to ostateczność, a z dwoma czy trzema oponentami może się zmierzyć samotnie tylko mitologiczny heros.

Zawstydza konkurencję głębią właściwie na każdym polu.

Ten kilkunastogodzinny rolplej uświadomił mi coś ważnego: twórcy dużych gier stali się więźniami mówionych kwestii dialogowych, konieczności wyprodukowania dynamicznych przerywników filmowych, schlebiania gustom nastolatków i dostosowywania rozgrywki do konsol. **Dzięki technologicznemu minimalizmowi The Age of Decadence zawstydza współczesne produkcje głębią.** I to właściwie na każdym polu. To unikalne, choć zarazem kameralne doświadczenie, które czciciele obu pierwszych Falloutów powinni uznać za lekturę obowiązkową. |CDA|

OCENA **9**

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 5
AUDIO 7

- sugestywna, niespotykanie dojrzała wizja świata
- wybory faktycznie mają tu sens, i to nielichy
- pięknie napisane dialogi z masą skill checków
- przeciekawy setting
- trudna!
- dojmujący pesymizm, o jakim Fallout 4 i Wasteland mogą tylko pomarzyć
- potencjał do kilkakrotnego zaliczenia

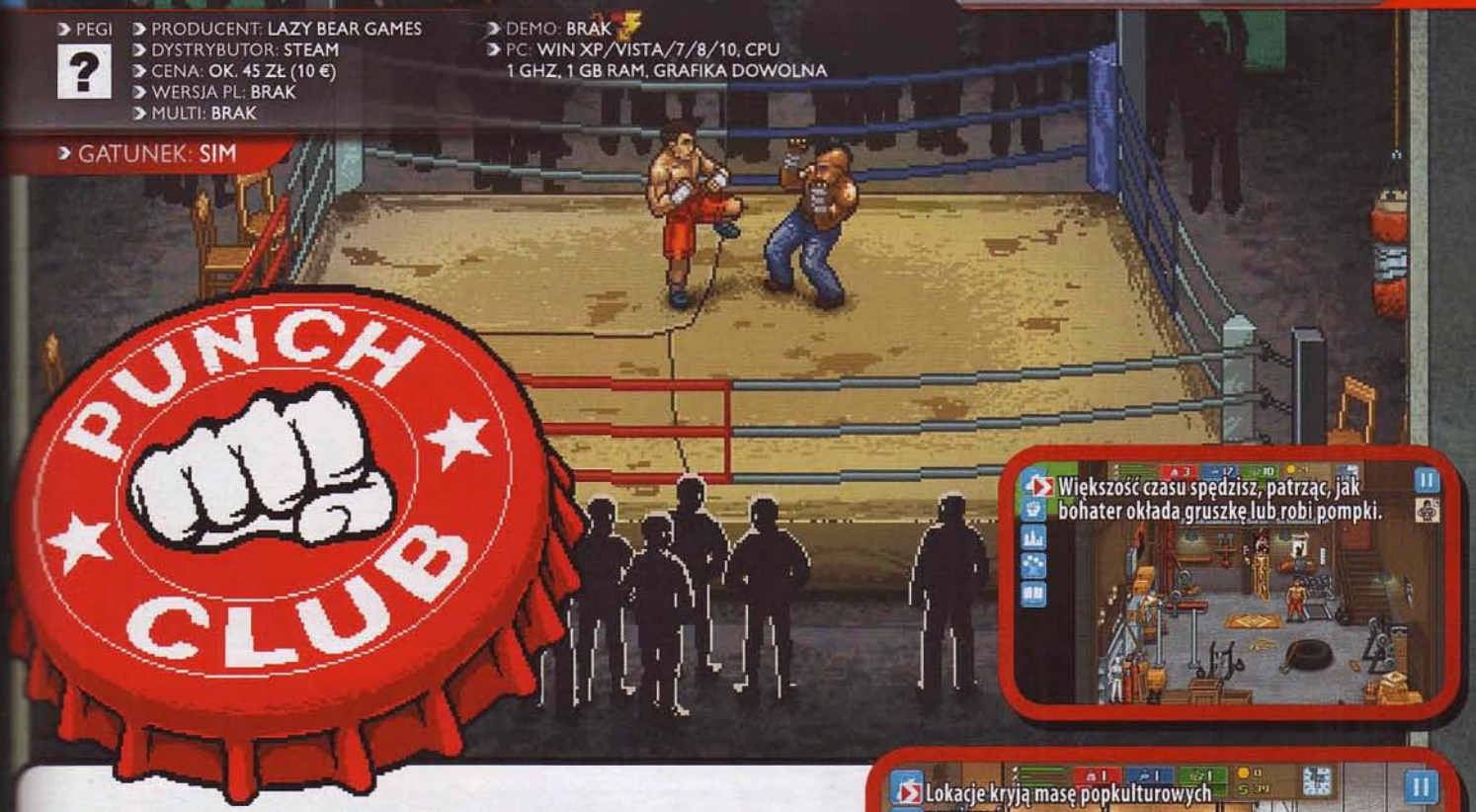
- da się ją ukończyć w kilkanaście godzin
- niepiękna
- momentami jednak męcząca

PEGI ?

PRODUCENT: LAZY BEAR GAMES
DYSTRYBUTOR: STEAM
CENA: OK. 45 ZŁ (10 €)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

DEMO: BRAK
PC: WIN XP/VISTA/7/8/10, CPU 1 GHZ, 1 GB RAM, GRAFIKA DOWOLNA

GATUNEK: SIM



Serfował na fali nostalgii: **CormaC**

Jeżeli w dzieciństwie w twoją pamięć na zawsze wżarła się scena z „Kickboxera", w której Tong Po obija piszczelami betonowy filar, Punch Club kopnie cię w czuły punkt. Z drugiej strony oznacza to zapewne, że jesteś w wieku, w którym niekoniecznie ma się czas na bezmyślny grind i obserwowanie pikseludka robiącego pompki.

Pomysł na Punch Club narodził się, gdy dwaj Rosjanie ze studia Lazy Bear Games zderzyli ze sobą miłość do gier strategicznych z tęsknotą za dzieciństwem, które upłynęło im pod znakiem kaset VHS z filmami ze Stallone'em i Van Damme'em, animowanych Żółwi Ninja i 8-/16-bitowych gier. Efektem ich prac jest **utrzymany wamigowej stylistyce sim nastrzyknięty elementami RPG oraz point'n'clicka i nafaszerowany do oporu nawiązaniami do popkultury lat 80. i 90.** Właścicielem sklepu, w którym będziesz zaopatrywał swoją lodówkę, jest Hindus Apu, przed jego przybytkiem bujają się w rytm muzyki Jay i Cichy Bob, dziewczyna głównego bohatera nazywa się Adrian, stolik w pizzerii okupują Vincent i Jules, a jej właściciel każe ci dostarczyć zamówienie do kanałów zamieszkanych przez zmutowane aligatory chętne do bitki.

Realizująca schemat „od zera do bohatera" fabuła Punch Clubu – pozwalająca dokonać kilku wyborów, np. wtedy gdy ktoś poprosi cię o podłożenie się przeciwnikowi – to seria porozumiewawczych mrugnięć puszczonych w kierunku koneserów kina walki. Bohaterem gry jest startujący z nizin młodzieniec zdecydowany osiągnąć sukces na ringu i przy okazji wyjaśnić oraz pomścić śmierć ojca. Przyszłość chłopaka leży w rękach gracza, który musi zadbać o to, by jego podopieczny był zdrowy, najedzony, wypoczęty i zadowolony z życia, bo wtedy będzie trenował i walczył najskuteczniej.

Walka z czasem

Zupełnie jak w realu, największym wyzwaniem jest zorganizowanie każdego dnia tak, by na wszystko starczyło czasu i nie zawalić niczego ważnego. Kiedy zatraciłem się w treningu i zaniedbałem zakupy spożywcze, zmuszony byłem zeżreć wygrzebanego ze śmietnika burgera, by móc pójść (dosłownie, bo nie stać mnie było na bilet autobusowy) do pracy i zarobić na żarcie. Pierwotny plan zakładał, że wygram kasę w najbliższej nielegalnej walce, ale przez zwykłe gapiostwo – byłem przekonany, że mam jeszcze w domu steka – straciłem tuż przed nią zdrowie i kupę czasu, który miałem poświęcić na ćwiczenia, co skończyło się ciężkim łomotem i dalszym spadkiem formy spowodowanym odniesioną w pojedynku kontuzją.

Cóż, miałem przynajmniej więcej czasu na spotkania z Adrian. Dobrze traktowana dziewczyna odwdzięcza się miłością, która uskrzydla bohatera, zmniejszając jego zapotrzebowanie na jedzenie (najwyraźniej motylki w brzuszku są bardzo kaloryczne) i podnosząc skuteczność treningu przekładającego się na wzrost atrybutów – siły, zwinności i wytrzymałości. Z atrybutami związane są wykluczające się wzajemnie drzewka rozwoju (w praktyce style walki: niedźwiedzia, tygrysa i żółwia), których owoce wykupuje się, wydając punkty zdolności nabywane podczas walk i sparingów. **Na przebieg starć ma się tylko pośredni wpływ – przed każdą rundą wybierasz kilka umiejętności, z których podopieczny ma korzystać** (ataki, bloki itp.), po czym pozostaje obserwować efekty swojego planu przepuszczonej przez widzimisię gry.

Krwawy grind

Nawet najbardziej przemyślana taktyka może odbić się od czynnika losowego, skutkując irytującą porażką z teoretycznie słabszym rywalem. Nie to jest jednak największym problemem Punch Clubu, lecz natrętny grind (przede wszystkim atrybutów, by przynajmniej uniknąć ich spadku, a potem również reputacji) i **niemożliwość przyspieszenia upływu czasu. Tego ostatniego traci się tu masę w zupełnie bezsensowny sposób** – patrząc, jak bohater okłada worek bokserski (udział gracza w treningu sprowadza się do wskazania mu narzędzia tortur), rozwozi pizzę, pije piwo z kumplem, rozmawia z dziewczyną, ogląda telewizję czy śpi (sic!).

Brzmi jak gniotek, którego odkłada się po godzinie, żeby zająć się czymś wartościowym, prawda? Tak się jednak składa, że to inne obowiązki odkładałem, żeby machnąć jeszcze jedną walkę, wbić jeszcze jeden poziom zwinności, nakręcić jeszcze jeden film czy odblokować jeszcze jedną umiejętność. **Punch Club jest cholernie sympatyczny i uzależniający.** Nie bez powodu zresztą zarobił na Steamie i w App Storze (wersja na Androida powinna być dostępna, gdy czytacie te słowa) milion dolarów w 10 dni. [CDA]

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 8
AUDIO 7

+ fajny pomysł na rozgrywkę
+ straszliwie uzależnia
+ świetna oprawa retro
+ uroczy hołd dla popkultury lat 80. i 90.
+ luz i humor

− dużo grindu
− powtarzalność rozgrywki
− niemożliwość przyspieszenia upływu czasu
− przesadny spadek atrybutów
− losowy czynnik walk potrafi wnerwić

PEGI 18

PRODUCENT: 11BIT STUDIOS
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 108 ZŁ
WERSJA PL: PEŁNA (NAPISY)
MULTI: BRAK

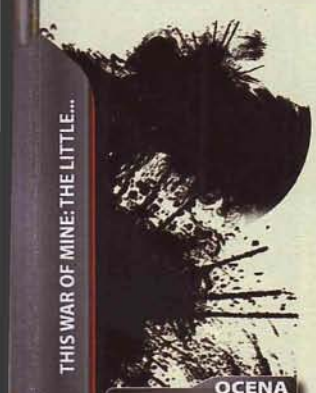
GRALIŚMY NA: XBO
DEMO: BRAK

GATUNEK: STRATEGICZNA?

THIS WAR OF MINE
THE LITTLE ONES

Przekuwał miecze na lemiesze: **Papkin**

Wojna to w wirtualnej rozgrywce przestrzeń dla bohaterów i łotrów, dla MoH-owych aliantów szturmujących plaże Omaha i dla CoD-owych Rosjan wysadzających Wieżę Eiffla. This War of Mine wpycha w te patetyczne tryby kij. Teraz także na PS4 i XBO.



THIS WAR OF MINE: THE LITTLE...

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 7

+ wciąż solidny fundament
+ udany, nieinwazyjny przeszczep
+ dzieci nieco wietrzą rozgrywkę

– za mało nowej zawartości, by rozważyć powrót do gry

Cała przewrotność naszych rodaków z 11bit polegała właśnie na ogołoceniu konfliktów zbrojnych z ich monumentalności i umieszczeniu w centrum wydarzeń nie herosów, ale cywili o wyjątkowo zwyczajnych biografiach. To – w temacie gier – pewna perwersja. O ile bowiem staruszek film walkował temat wielokrotnie (chociażby przy okazji „Listy Schindlera" czy „Pianisty"), a i babcia książka nie ma na tym polu powodu do wstydu („Inny świat", „Rzeźnia numer pięć"), o tyle nasze ulubione medium podejmuje rękawicę nieczęsto.

Warto się wczuć

Tym, co w 2014 przesądziło o sukcesie tytułu, była właśnie świeżość perspektywy. Sam uplasowałem się wówczas gdzieś w połowie stawki między znieczulicą a wzruszeniem. Jedno jednak przyznać muszę: to gra momentów.

Owszem, spora jej część polega na próbie wstrzelenia się w iście simsowe potrzeby trójki (no, początkowo trójki) podkomendnych. Na ich karmieniu, rozważaniu, kto i kiedy odpocznie, a kto stanie nocą na warcie, planowaniu, jak będziemy gospodarować zasobami, co wycraftujemy i jak chcemy ulepszać nasz schron. Podczas trwającej ponad czterdzieści dni kampanii formuła TWoM niespecjalnie ewoluuje, tytuł staje się natomiast rozsądnie trudniejszy. Kogo nakarmić, gdy skończy się żywieniowy róg obfitości? Jak najlepiej wykorzystać kurczący się zapas drewna? Tkwi w tej rutynie pewne piękno, acz swój emocjonalnie dewastujący potencjał rodzime dziełko ujawnia nocą.

Gdy w świecie gry wzejdzie księżyc, posyłamy jednego z naszych podopiecznych na plądrowanie którejś z kilkunastu miejscówek. I dowiadujemy się, że wojna nikogo nie czyni wielkim. Tytuł staje się wówczas czymś między przygodówką a prostą skradanką, która wszelako stawia przed graczem niełatwe dylematy. Czy by przeżyć, zdecydujemy się na rabunek miejscowego szpitala? Czy – samemu ryzykując kulkę – pomożemy postrzelonemu przez snajpera nieznajomemu? Czy by napełnić brzuchy, okradniemy parę staruszków chodzących za nami krok w krok i błagających o to, by zostawić im choćby odrobinę pożywienia i leków? **Jeśli pozwolicie sobie na zagłębienie się w tej iluzji, będzie ona doświadczeniem moralnie zastanawiającym.**

Dziecko otwiera okno

Mam jednak z The Little Ones spory problem: **nowe wydanie nie skłania bowiem do tego, by do tytułu wrócić**. Największym novum jest tu postać sieroty, jaka w okolicach połowy gry pojawia się w naszym schronie. Dziecka nie da się posłać na nocne łowy, a w dodatku trzeba je uczyć każdej z oczywistych dla innych bohaterów aktywności. Ba – dorośli muszą je karmić, zabawiać i podawać mu leki, cały czas dbając o jego kondycję psychiczną, poświęcając cenne surowce na jakieś tam huśtawki czy inne skakanki. Dziecię wrasta w rozgrywkę i nieco ją wietrzy. Ale This War of Mine da się w ciągu kilku godzin poznać na tyle, że aby ponownie stanowiło wyzwanie, potrzeba by nie przeciągu, ale huraganu zmian. Nowych lokacji, spotkań, NPC-ów, historii i więcej niż kilku nowych receptur.

11bit porządnie dostosowało swój flagowy produkt do konsol – sterowanie padem jest zaskakująco wygodne, a sam tytuł okazuje się technicznie solidniejszy niż kiedykolwiek wcześniej. Minimalizm oprawy (która wydaje się pociągnięta grafitowym ołówkiem) wciąż sprawdza się pierwszorzędnie, a fundamenty rozgrywki dalej są solidne. Ale nowości tu tyle, że wypada mi skwitować recenzję wyświechtanym „wojna nigdy się nie zmienia"...

...I uwagą, że ta „edycja rozszerzona" kosztuje dwa razy tyle ile dostępna na pecetach podstawka. |CDA|

16

- PLATFORMY: PC, PS3, PS4, PSV
- PRODUCENT: ARROWHEAD STUDIOS
- DYSTRYBUTOR: NP. STEAM
- CENA: OK. 87 ZŁ (20 €, PC), 84 ZŁ (PS3, PS4, PSV)
- WERSJA PL: NnapisY
- MULTI: CO-OP DO 4 OSÓB
- GATUNEK: AKCJA

HELLDIVERS

Zginął przygnieciony przez zrzut amunicji dla kolegi: **enki**

Strzał w plecy zaserwowany przez kompana, zgniecenie przez kumpla w mechu, skok w przepaść, anihilacja laserem, rozszarpanie, rozerwanie. Helldivers robi wszystko, by cię utłuc, a ty jeszcze się z tego śmiejesz.

Misje „arenowe" – ciaśniej, krwawiej i nie ma dokąd uciekać.

Najgłupiej zginąć przygniecionym przez ratunkowy wahadłowiec.

Recenzowane niecały rok temu przez CormaCa Helldivers niedawno przypomniało o sobie, pojawiając się na pececie uzbrojone we wszystkie darmowe dodatki i znacznie poszerzając potencjalne grono odbiorców. Za grą stoi Arrowhead Studios, które znalazło swoją niszę na rynku w produkcjach specjalnie rzucających kłody pod nogi swoim graczom. Ci zaś nie tylko tego chcą, ale każdą co bardziej spektakularną porażkę kwitują salwami śmiechu. Tak było w przypadku Magicki, tak jest i w tym twin-stick shooterze. W Helldivers wcielamy się w bojowników o międzygwiezdną demokrację, którą zaprowadzamy poprzez wykonywanie losowo generowanych misji, zwykle zakładających konieczność stosowania przemocy wobec którejś z trzech niedemokratycznych ras. Kampania jest dynamiczna, a postępy w niej zależą bezpośrednio od wpływu wszystkich graczy, których wspólny wysiłek przekłada się na podbój kolejnych sektorów podczas trwających wiele dni czasu rzeczywistego wojen, po których konflikt zostaje zresetowany, a nagrody rozdane bohaterom wojennym. **Nie dla fabuły zatem tutaj się zagląda, tylko dla gameplayu.** A ten jest specyficzny.

W porównaniu do takiego Nuclear Throne'a żołnierze są tu ociężali, muszą samodzielnie przeładowywać broń, uważać na to, by nie postrzelić sojusznika, a dodatkowo pod presją wklepywać długie sekwencje komend, aby zaliczyć zadania lub wezwać zrzut ze wsparciem. Skuteczna gra wymaga uwagi i silnych nerwów, ale potrafi wessać i pozwala graczom cieszyć np. z perfekcyjnie wstukanego rozkazu „wskrzeszającego" kompanów na pół sekundy przed własną śmiercią jako ostatniego członka oddziału. Gdy w grupie dopisuje humor, nawet sromotne klęski spowodowane jednym panicznym rzutem granatu pod nogi całej ekipy dają powody do uśmiechu.

Szkoda jednak, że przez 10 miesięcy od premiery nie zmieniono pracy kamery, która jest jedna dla całego oddziału i wymusza trzymanie się w ścisłej kupie, bo odstający po prostu przestają mieścić się w kadrze. Wciąż nie ma sensu również grać solo, bo wówczas i tak z definicji powtarzalne zadania stają się nudne nie do zniesienia. Jeżeli jednak lubisz ciekawy co-op i okazjonalny (czyt. częsty) ogień sojuszniczy ci niestraszny, Helldivers może być grą dla ciebie. |CDA|

OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 5

- + świetny ze zgraną ekipą
- + dynamiczna kampania
- + można zdeptać kumpla, a on się będzie z tego szczerze śmiał
- − nierozwiązane problemy z kamerą
- − powtarzalne zadania
- − zero frajdy z gry solo

7

- PLATFORMA: WII U
- PRODUCENT: BRAINSEED FACTORY
- DYSTRYBUTOR: NINTENDO
- CENA: 56 ZŁ
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- GATUNEK: PLATFORMOWA

TYPOMAN

Przeliterował: **S, P, I, K, A, I, N**

Chyba nigdy wcześniej nie spotkałem się z pomysłem tak dobrym, który został zrealizowany tak źle, i nie było tego widać na pierwszy rzut oka.

Dobrze, że nie ma polskiej wersji.

Wygląda tak ładnie, że można się nabrać.

Dzięki, nie domyśliłbym się.

W Typomanie biegamy ludzikiem złożonym z H, E, R, O i przesuwamy literki. Sprawiamy na przykład, że pomiędzy D oraz W, N znajdującymi się przy P, L, A, T, F, O, R, M znajdzie się O. Wtedy PLATFORM zjedzie w DOWN, a my będziemy mogli wskoczyć i iść dalej. Krótko mówiąc: to platformówka z elementem logicznym. Jedynym elementem, który wykonano tu dobrze.

Nie, aż tak okrutny nie będę: Typoman wygląda ładnie, nawet jeśli mało zaskakująco – mimo że grafikę złożono z I, N, D, I, E, i tak jest całkiem N, I, C, E. Przepraszam, już przestaję. Problem w tym, że **poza ładną oprawą nie ma tu zbyt wiele** – koncepcja, która dobrze brzmi na papierze, nie do końca sprawdziła się w wykonaniu studia Brainseed Factory. Dochodzenie do tego, jakie literki poustawiać i w którym miejscu, jest naprawdę niezłe. Męka zaczyna się na etapie realizacji naszego pomysłu. Do sterowania nie sposób się przyzwyczaić: postać rzuca literkami zdecydowanie zbyt daleko, przez co wymierzenie tak krótkiego słowa jak DOWN – na przykład na przestrzeni ograniczonej ścianami albo przepaściami – oznacza czasami pół minuty skakania, rzucania, przesuwania i poprawiania.

Na domiar złego na ogół umieramy nie z własnej winy, ale dlatego, że jakiś element gry jest zupełnie nielogiczny albo – co gorsza – dlatego, że twórcy postanowili nas czegoś nauczyć. Mówię o podstawowych błędach w designie: wyobraźcie sobie trzy wieżyczki, na które trzeba precyzyjnie skoczyć. O tym, że trzecia się zapadnie, dowiadujemy się w momencie, gdy już na niej wylądujemy i nie ma najmniejszej szansy, żebyśmy zdążyli skoczyć dalej. Umieramy i cofamy się do początku. Podaję ten przykład, bo choć nie jest wyjątkowo upierdliwy, to prosty do wyjaśnienia – a wierzcie mi, że tego typu sytuacji jest w Typomanie więcej. Z litości pominę wyliczanie śmierci, które spotkały mnie z powodu **nagłych, poważnych spadków liczby klatek na sekundę (w platformówce 2D!)**, oraz śmierci ze starości, która niemal spotkała mnie podczas ekranów ładowania (W PLATFORMÓWCE 2D!). Słowem: O, M, I, J, A, Ć. |CDA|

OCENA

3

GRYWALNOŚĆ 2
WIDEO 7
AUDIO 6

- + fajna koncepcja
- + dużo ciekawych pomysłów
- − mechanika
- − aspekty techniczne
- − śmierć przez design

PEGI ?

- PRODUCENT: RED HOOK
- DYSTRYBUTOR: NP. STEAM
- CENA: OK. 85 ZŁ (PC), BRAK DATY WYDANIA (PS4)
- WERSJA PL: NAPISY
- MULTI: BRAK
- GRALIŚMY NA: PC
- DEMO: BRAK
- PC: WIN XP/VISTA/7/8/10, CPU DOWOLNE, 2 GB RAM, GRAFIKA DOWOLNA

CD-ACTION POLECA

- GATUNEK: ROGUELIKE/TAKTYCZNA

Darkest Dungeon

Nie śpi, nie je, zwiedza lochy: **9kier**

Jestem uzależniona. Wieczorami kładę się o dwie godziny za późno, bo gram w Darkest Dungeon, rano myślę o roguelike'u Red Hook w autobusie, włączam go niedługo po powrocie z redakcji i w ogóle nie odpalam LoL-a. Dzieje się coś ważnego.

Śmieszą mnie dorośli ludzie, którzy zakrywają oczy dłońmi w trakcie oglądania horroru, ale kiedy Krzykliwy Prorok zabił mi już trzy osoby z czteroosobowej drużyny, a ostatnia była u wrót śmierci, zrobiłam dokładnie to samo. Każdy, nawet najlżejszy cios wymierzony w mojego oprycha mógł skończyć się zgonem, co oznaczałoby, że poświęcenie pozostałych poszłoby na marne, a ja wyszłabym z lochu z niczym. Nie byłam w stanie na to patrzeć, więc przez dwie-trzy ostatnie tury zakrywałam oczy, gdy tylko następowała tura bossa. W końcu Dismas, mój bohater, ostatkiem sił pokonał mieszkańca Ruin, a ja zdobyłam mnóstwo złota, dzięki któremu mogłam przygotować się do następnych przygód. Jednak chyba nigdy nie zapomnę tamtej przytłaczającej chwili, kiedy skrzywiłam się przed monitorem i zasłoniłam oczy, a enki zapytał, czy dobrze się czuję. Nie, nie czułam się dobrze – czułam się fatalnie i nie mogłam tego znieść. Ale chwilę później czułam, że żyję.

Jeszcze kilka tur i zacznę zakrywać oczy.

Średnie i dłuższe misje pozwalają na rozbijanie obozu, w czasie którego można podreperować zdrowie psychiczne i fizyczne bohaterów i zaopatrzyć ich w buffy.

Oczywiście byłoby mi znacznie łatwiej, gdybym pogrzebała wcześniej w sieci i dowiedziała się, co oznaczają pojawiające się w czasie tego starcia czerwone łuny nad bohaterami – w następnej turze Krzykliwy Prorok przyłoży im spadającymi z sufitu głazami, czym zabierze większość hapeków słabszym postaciom. Z drugiej strony odkrywanie gry na własną rękę wciąż daje mi olbrzymią satysfakcję. Jak na początku misje wydawały się cholernie trudne – wystarczyło pół roku przerwy od wczesnej wersji Darkest Dungeon, bym wyszła z wprawy i straciła cały skład podczas drugiego wypadu – tak teraz ponownie wyrobiłam sobie pozytywne nawyki i śmiało ruszam na kolejnych bossów. **Gracze narzekają, że po ostatnich zmianach gra zrobiła się tak wymagająca, że aż niegrywalna, ale przynajmniej na razie – a po 24 godzinach spędzonych z grą po premierze nie jestem nawet w połowie – nie mogę się z nimi zgodzić.** Jeśli doliczę do tego betę, mam na koncie 35 godzin zabawy w lochach Red Hook i jestem bardzo, bardzo daleka od stwierdzenia, że zaczynam mieć ich dosyć. Wrosłam w mroczną osadę, którą zarządzam, związałam się z częścią postaci i wiem, że przed nami jeszcze mnóstwo przygód.

Apetyt rośnie w miarę jedzenia...

Wyobraź sobie, że mistrz gry prowadzący papierowe Dungeons and Dragons zafascynował się gotykiem, zaczął czytać opowiadania Poego, a także liznął co nieco Lovecrafta, po czym zapamiętał z opowiadań tego ostatniego szaleństwo, macki i ryboludzi. Ale przecież jego gracze lubią lochy i nie można z nich zrezygnować na rzecz klimatycznych, pozbawionych walki sesji. MG prowadzi im więc to, co chcą, ale na swoich zasadach – w realiach mrocznego fantasy. Na złoto trzeba sobie zasłużyć, błędy są bezlitośnie karane, bohaterów nie da się wskrzesić, a narracja jest ciężka i niepokojąca. Na każdej sesji gracze dostają do wyboru kilka miejsc, w które mogą się udać, po czym kupują racje żywnościowe, pochodnie oraz trochę sprzętu i ruszają w nieznane. Wynegocjowali sobie z emgiem większą liczbę postaci – przedstawicieli 13 klas – żeby mogli się należycie przygotować

Najlepszy roguelike ostatnich lat i potencjalna gra roku.

do różnych warunków, i teraz 1/4 posiadówy spędzają na zastanowieniu się, którzy bohaterowie najlepiej sprawdzą się w konkretnej misji, rozwijaniu ich statystyk i uzbrojenia oraz rozdzielaniu modyfikujących statystyki błyskotek. Jednak ich prowadzący jest bezlitosny i z niemal każdej misji wychodzą pokrzywdzeni – a to zarażą się jakimś paskudnym choróbskiem, a to wracają z traumą wojenną. (Od pierdół pokroju „nie będę medytował czy pił" po poważne trwałe osłabienia). Jeśli mają szczęście, po prostu są zestresowani i najlepiej dać im odpocząć w oberży lub klasztorze, a do walki zabrać kogoś innego.

Jeśli podoba ci się to wszystko, możesz kupować Darkest Dungeon w ciemno. Jeśli nie, i tak gorąco cię do tego zachęcam. **Tytuł Red Hook to wyśmienity roguelike, wyborna strategia i pierwszorzędna gra taktyczna, która w dodatku ocieka klimatem.** Jeśli w twoich żyłach płynie przynajmniej kropelka krwi hardkora, przepadniesz w zabawie na długie godziny. Mechanika jest raczej prosta, ale ze względu na olbrzymią losowość, mnóstwo opcji taktycznych i balans – który przez większość gry plasuje starcia na poziomie „trudne, ale do zrobienia" – o przewidywalności czy nudzie nie może być mowy, przynajmniej dopóki metodą prób i błędów lub czytania wiki nie nauczysz się przeciwników na pamięć.

...podobnie jak zdrowie...

Uwielbiam, po prostu uwielbiam to, gdy mechanika kopie nieuważnego czy zbyt butnego gracza w miękkie. Jeśli ruszysz w bój bez błyskotek przy pasku, kupisz zbyt mało pochodni (czy też zapomnisz o ich zapalaniu...) lub jedzenia, nie dbasz o komfort psychiczny ekipy albo zabierzesz drużynę nastawioną na wywoływanie krwawienia na odporne na nie szkielety, gra nie będzie się z tobą cackać. Pusty żołądek zaowocuje choćby utratą zdrowia, narastająca ciemność zwiększy łupy, ale i ryzyko wpadnięcia w zasadzkę, a odpowiednio wysoki poziom stresu odbije się na ich zdrowiu psychicznym. Kiedy pasek tegoż – napełniany głównie w czasie walki i niepokojących wydarzeń – zapełni się po raz pierwszy, testowana jest wola bohatera, co czasem kończy się buffem (tfu, tfu, przymiotem!), ale najczęściej uprzykrza grę. Kapłanka, której podstawową rolą jest leczenie kolegów i koleżanek, może nabrać w ten sposób skłonności do masochizmu i zadawać sobie obrażenia na początku swojej tury. „Depees", choćby wspomniany oprych, może odmówić wykorzystania swojej tury albo – odpukać w niemalowany kredens znaleziony w ruinach – przesunąć się w prawo lub w lewo.

To ostatnie jest fatalne z wielu względów – przede wszystkim rozbija stworzoną przez gracza kompozycję, w której każdy ma swoje miejsce i swoją rolę. Przedstawiciele różnych klas najlepiej sprawdzają się na konkretnych pozycjach, ale bohaterowie różnią się pod tym względem nawet w ramach jednej profesji, więc możesz zabrać do walki różnych krzyżowców, z których jeden będzie zbudowany pod tanka, a drugi pod obrażenia lub leczenie. Umiejętności postaci – bazujące na DOT-ach, krytykach, obszarówkach i innych przyjemnościach – łączą się z konkretnym miejscem w szeregu, więc nierzadko zdarza się, że przesunięty bohater jest bezużyteczny, a powrót kosztuje go turę! Jak można się domyślić, mechanikę tę wykorzystują również walczący po obu stronach, choćby ryboczłek z harpunem, którego da się spotkać w Zatoce.

...ale tylko fizyczne

Najbardziej jednak lubię w Darkest Dungeon to, **co odróżnia go od innych roguelike'ów – indywidualizm poszczególnych postaci.** To, czy jakaś należy do moich faworytek, nie wynika z konkretnej klasy, lecz z zestawu wyjątkowych cech – połączenia umiejętności z rozmaitymi, nabywanymi losowo (również w trakcie odstresowywania się!) nawykami. Naprawdę trudno mi opisać związany z tym ogrom opcji taktycznych. Możesz wyspecjalizować część drużyny pod konkretną lokację, leczyć nieprzyjemne nawyki i wzmacniać pozytywne – wszystko rozbija się o ilość złota i miejsca w przybytkach osady – albo też zdecydować się, że taka choćby wścieklizna wcale nie jest taka zła, bo daje bonus do obrażeń, a postępujący kaszel wcale nie przeszkadza okultyście w leczeniu kolegów. Dodaj do tego rozwijanie poszczególnych budynków, grzebanie w buildach postaci, wybieranie nowych bohaterów z losowego zestawu, obozy rozbijane w trakcie dłuższych misji i zrozumiesz, dlaczego uważam, że do dobrego opisania Darkest Dungeon nie wystarczą dwie strony – ba, pewnie nie wystarczyłaby objętość całego CDA.

W grze Red Hook podoba mi się niemal wszystko. Walczący po obu stronach są dobrze zaprojektowani zarówno mechanicznie, jak i wizualnie (wydekoltowana zamaskowana kultystka! Nekromanta chlustający czymś z czarki! Mały świniak, który towarzyszy Knurzemu Księciu i najlepiej go nie ruszać! Baba Yaga wrzucająca postaci do kotła! Szaleniec wskazujący bohatera oskarżycielskim palucham!). **Oprawa w ogóle zasługuje na owacje na stojąco, bo kreska jest jednocześnie mroczna i komiksowo niepoważna,** a to, co wyczynia z głosem występujący w roli narratora Wayne June, wywołało we mnie tyle ochów i achów, że jeśli spróbuję przelać je na papier, kartka się zaczerwieni i nie będzie nic widać. Poważnie – to, jak rewelacyjnie oddaje zmęczenie życiem, bezradność i swego rodzaju poddanie się, w połączeniu z naprawdę mistrzowskimi monologami i komentarzami(*) w czasie starć, uczyniło z tej produkcji arcydzieło. Ciężar, jakim jest prowadzenie zrujnowanej osady, staje się dzięki temu niemal namacalny. A wszystko to w dwuwymiarowym roguelike'u! **|CDA|**

(*) Polskie napisy są niezłe, choć czasem chwilowo zasłaniają minimapę.

Okiem enkiego 9

Darkest Dungeon w pokrętny sposób kojarzy mi się z najlepszymi przymiotami piłkarskich managerów. Rekrutacja awanturników jest jak budowanie składu, rozwój (OK, kupno...) ich umiejętności to mile widziany wzrost atrybutów, a wyruszanie na przygodę jest jak wybór pierwszej jedenastki i taktyki na mecz. Bez problemu znalazłbym też analogie zarówno do otrzymania czerwonej kartki, kontuzji najlepszego strzelca i karnego dla oponentów, jak i ogromnej satysfakcji po rozklepaniu znienawidzonego rywala do zera. Tyle że piłka nożna przejadła mi się już jakiś czas temu, a sugestywny klimat tytułu Red Hook wraz z cudownie przetłumaczonymi frazami narratora pożera mi obecnie wieczory całymi haustami. To znakomity miks makro- i mikrozarządzania z plugawymi mackami i pełzającą po zwojach mózgowych grozą w tle. Czego chcieć więcej?

OCENA

9+

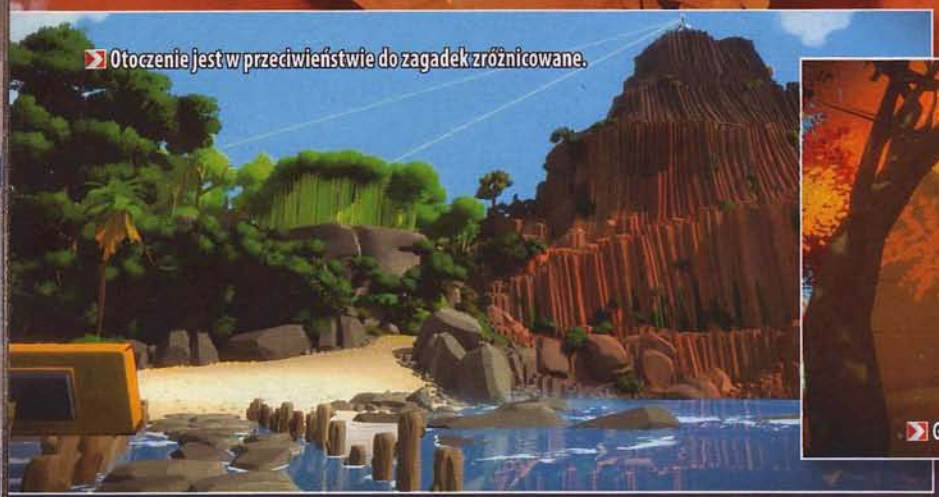
GRYWALNOŚĆ 10
WIDEO 9
AUDIO 9

- + mroczny klimat
- + głos narratora przywołałby mnie z piekła
- + wspaniale wygląda
- + wymagająca
- + szalenie emocjonujące potyczki
- + olbrzymi potencjał do powtarzania
- + polska wersja językowa
- − mogłaby lepiej tłumaczyć mechanikę

PEGI 18

- PRODUCENT: THEKLA, INC.
- DYSTRYBUTOR: STEAM, PSN
- CENA: OK. 165 ZŁ (PC, 37 €), 154 ZŁ (PS4)
- WERSJA PL: NnapisY
- MULTI: BRAK
- GRALIŚMY NA: PC, PS4
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, CPU 1,8 GHZ, 4 GB RAM, INTEL HD 4000

- GATUNEK: LOGICZNA



Otoczenie jest w przeciwieństwie do zagadek zróżnicowane.

Gościu, siądź pod mym liściem, a odpoczni sobie!

THE WITNESS

Lubi kable, ale w cyberpunku: **9kier**

Nie wiem, co cię tak do tej gry ciągnie. Co patrzę na ekran, to mam wrażenie, że rozwiązujesz w kółko tę samą zagadkę, tylko zmieniają się kolory. Nie wiem, komu bardziej współczuć – Blowowi, który poświęcił na robienie tej gry 7 lat, czy tobie po tym, jak zmarnowałeś przy niej kilkadziesiąt godzin.

OCENA **7**

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 8
AUDIO 5

- + spora wyspa zachęcająca do eksploracji
- + dopracowana graficznie
- + coraz bardziej wymagające łamigłówki...
- − ...niestety mało zróżnicowane i niepasujące do świata
- − samouczki nie zawsze przekazują to, co chcą

Jedna zagadka na setki sposobów.

Jestem przygotowana na takie argumenty. Większość przygody z The Witness spędziłam, kombinując przy krateczkach z różnokolorowymi kropkami i znaczkami, i kto spodziewa się różnorodnych łamigłówek, ten srogo się zawiedzie. Choć wielu nie da się rozwiązać bez obserwacji otoczenia – te lubię najbardziej – gros z nich do złudzenia przypomina coś, co doskonale sprawdziłoby się w powtarzalnych testach na inteligencję. To wariacje na temat jednej zagadki – głównie większe i mniejsze ekrany połączone kilometrami kabli. **Całe mnóstwo rozwiążesz tak szybko, że nie zdążysz przy tym mrugnąć, ale przy innych się napocisz, a nawet będziesz do nich wracał, by (być może znowu) odejść sfrustrowany i pokonany po dwóch kwadransach.** Na szczęście łamigłówki w trójwymiarowym otwartym świecie możesz – czy nawet musisz ze względu na rozmieszczone w różnych zakątkach mapy tutoriale(*) – rozwiązywać w dowolnej kolejności, więc jeśli zaciąłeś się na czarnym słoneczku gdzieś pomiędzy domkami na drzewach, możesz wybrać się na mokradła poćwiczyć geometrię.

Efekt braku motyla

Nie przypominam sobie, bym kiedykolwiek miała przyjemność obcować z sandboksową grą logiczną. Najbliżej miał chyba niedawny The Talos Principle – który kojarzy mi się z The Witness w kwestii tego, co i w jaki sposób przekazuje – choć tam gracz spacerował między większymi i mniejszymi hubami. W produkcji twórcy Braida niemal od początku zabawy masz do dyspozycji całkiem sporą i wyjątkowo przyjemną dla oka wyspę, ale dostęp do niektórych obszarów będziesz musiał odblokować. Bardzo chciałabym, aby łamigłówki były tak zróżnicowane jak poszczególne fragmenty mapy, które wprawdzie nijak do siebie nie pasują, ale ze względu na odmienną kolorystykę czy architekturę ożywiają zbyt, jak na mój gust, statyczne otoczenie. Z rzadka tu i ówdzie zawieje wiatr czy spadnie liść, mimo wszechobecnej zieleni nie uświadczysz tu ptaka zrywającego się do lotu czy frunącego motyla – nie licząc rzeki, okolica jest martwa, nieruchoma i cicha.

Jestem trochę zawiedziona tym, że większość łamigłówek związanych z obserwacją bazuje na najbliższej okolicy. Miałam nadzieję, że gra zachęci mnie choćby do śledzenia „dużych" zmian związanych z cyklem dobowym czy pogodą, lecz niestety w ogóle ich nie wprowadzono. Wbrew temu, co mogłyby sugerować setki coraz trudniejszych łamigłówek i mnóstwo czasu, jaki trzeba na grę poświęcić, **The Witness to fast food. Wymaga głównie wytrwałości** w chodzeniu od budowli do budowli, od bramy do bramy, od tablicy do tablicy i od drzewa do drzewa. Nie wymaga tego, by zżyć się z wyspą, tylko tego, by ją poznać – po jakimś czasie zaznajomisz się już ze wszystkimi ścieżkami, ale będą ci służyć wyłącznie do przemieszczania się. To, że okolica jest dopracowana graficznie, jest tylko miłym dodatkiem. Łamigłówki, choć wpływają na świat, nie wyrastają z niego, to sztuczny, bezosobowy twór w ślicznym, ale pozbawionym duszy miejscu – i całkowicie od niego oderwany.

Piękny, zmęczony umysł

Lubię testować swój mózg, zwłaszcza kiedy zagadki są tak ładnie zaserwowane, dlatego **z przyjemnością odpalałam kolejne łamigłówki mimo braku fabuły, która mogłaby to wszystko napędzać.** Problem w tym, że po jakimś czasie miałam już nieco dość następnych prostokątnych tablic. Aby gra logiczna odniosła prawdziwy sukces, zwłaszcza w świecie wysokobudżetowych produkcji, potrzebuje innowacyjności Portala czy Antichamber, a The Witness niestety tego nie dostarcza. |CDA|

Okiem enkiego

OCENA **8+**

Mam wrażenie, że The Witness to tak naprawdę sposób jego autora na popisanie się przed całą branżą, ale absolutnie uzasadniony. Mając pod ręką tysiące pomysłów na zagadki środowiskowe, Blow wydoił do sucha pojedynczy koncept rysowania „wężowej" ścieżki, umiejętnie wkomponowując go w pieczołowicie skonstruowany i piękny przy tym otwarty świat wypełniony sekretami. I to w taki sposób, że uczynił z niej nie fast fooda, lecz wykwintną ucztę dla mózgu pełną zdziwień, zaskoczeń i szalenie satysfakcjonujących nagłych olśnień. Dla mnie to Dziki Gon gier logicznych – tytuł, jakiego jeszcze nie było i jakiego nie będzie jeszcze przez długi czas.

(*) *Dwukrotnie zdarzyło mi się, że rozwiązałam łamigłówki tutorialu, bazując na złych przesłankach, przez co moje metody później nie działały. Tak się nie robi samouczków.*

PEGI 12

PRODUCENT: ACE TEAM
DYSTRYBUTOR: STEAM, PSN
CENA: OK. 65 ZŁ (PC), 63 ZŁ (PS4)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
DEMO: BRAK
PC: WIN XP/VISTA/7, CPU 2,4 GHZ, 2 GB RAM, GF 9800M GTS/ATI HD 5750/6670

GATUNEK: AKCJA

THE DEADLY TOWER OF MONSTERS

Przez platformy do gwiazd.

Dee Dee, ile razy ci mówiłem, że masz nie wchodzić do mojego laboratorium?!

Laserowa depilacja była w Hollywood standardem już w latach 50.

Wieżył: **Papkin**

Nie ustaje w rozrywce moda na karykatury. Wartkim strumieniem płynie w naszą stronę rzeka płytkich odniesień, niepotrzebnych cytatów i gagów równie nieśmiesznych, jak nieśmieszna jest moja styczniowa wypłata. Z rwącego nurtu kloaki wynurza się jednak...

...**MORDERCZA** WIEŻA POTWORÓW™, której oprawa i scenariusz składają się na **pastisz niskobudżetowych filmów science fiction rodem z lat 50.** Pastisz – dodajmy – umiejętny, co nie zdarza się wcale często.

It Ain't Easy

Parodystyczne żądło nieco się ostatnimi czasy stępiło, ale kilka dekad wcześniej, gdy na gwiazdę pierwszej wielkości wyrastał Leslie Nielsen („Naga broń"), a Charlie Sheen („Hot Shots!") nie grał wyłącznie Charliego Sheena, kąsało zajadle. Po sukcesie „Strasznego filmu" Hollywood coraz częściej odchodziło od naśmiewania się z jednej konwencji (wspomniana „Naga broń" atakowała poetykę Bondów, oba „Hot Shotsy!" naigrywały się z „Top Guna"). Do zrozumienia bardziej nam współczesnych „Superhero" czy „Poznaj moich Spartan" nie trzeba nawet znajomości filmów, do których nawiązują twórcy. Wystarczy obejrzeć zwiastuny. Ma być łatwo, prosto i przyjemnie, najlepiej zresztą, żeby scenariusz był zlepkiem drwin z bardzo wielu hitów. Nuż widz któryś obejrzał i zarechocze.

Takich „rozwodnionych" parodii przewinęła się przez ekrany masa. W ostatnich latach o naszą uwagę walczył nieśmieszny „Kung Fury", przejaskrawiający MASĘ trendów obecnych w kinie akcji lat 80. i 90., a na growym poletku wyrosło Retro City Rampage, klejące na ślinę tyle wątków i marek, że gracz miał pełne prawo do zadyszki. Dużo lepiej udał się bardziej jednorodny Far Cry 3: Blood Dragon, a ŚMIERCIONOŚNA WIEŻYCA PASKUD™ to kpina tego samego sortu.

Scary Monsters

Czego się spodziewać? **Aktorów w gumowych kostiumach, drewnianego aktorstwa i podwieszonych na linie, plastikowych dinozaurów.** W arcade'owej naparzance od ACE wcielamy się w trójkę bohaterów-klisz (dzielny Dick Starspeed, zbuntowana Scarlet Nova, robot o imieniu Robot), którzy stają naprzeciw złemu imperatorowi i szalonemu naukowcowi. Rolę bossów odgrywają gigantyczny goryl i gargantuiczny mecha-kameleon, a w gronie mniejszych wrogów meldują się inteligentne małpy, ogromne mrówki, kosmici, reptilianie i wielu, wielu, WIELU innych. Całości towarzyszy komentarz reżysera, którego uwagi skrzą się seksizmem i niezrozumieniem świata filmu. Ta czerstwa narracja bardzo tu pasuje. **Gorzej, że zakończenie nie jest kiczowate-zabawne, ale kiczowate-żenujące.**

Dick, Scarlet i Robot (między którymi możemy się przełączać w niemal dowolnym momencie) wspinają się na ZABÓJCZĄ IGLICĘ POTWORÓW™ przez jakieś pięć godzin, szlachtując po drodze, co się nawinie (tak bronią białą, jak i palną), zbierając całkiem liczne znajdźki i skacząc po platformach. ACE zaprojektowało wieżę bardzo dobrze i bardzo dobrze poukrywało na jej piętrach sekrety. Sporo bonusów da się zresztą dostrzec tylko z wyższych kondygnacji i tylko pod konkretnym kątem, stąd warto zaprzyjaźnić się z plecakiem odrzutowym. Gorzej, że kamerzysta forsę wziął, a potem zaczął pić, dlatego ujęcia bywają cokolwiek „pijackie".

Across the Universe

Rozgrywka ładnie ewoluuje. To gra podrzuci nam jakąś nową broń (oręż da się zresztą rozwijać), to zaoferuje kolejną moc (bądź ofensywną, bądź ułatwiającą dotarcie do znajdziek). Nie pogniewałbym się natomiast, gdyby nieco podkręcić poziom trudności i jakkolwiek karać gracza za zgony. Zaliczenie ŚMIERCIONOŚNEJ BASZTY STRASZYDEŁ™ to całkiem przyjemna, ale tylko formalność.

Mam z ACE Team prywatny zatarg, bo też zarówno ich Zeno Clashe, jak i Abyss Odyssey to tytuły o kapitalnych pomysłach wyjściowych, które potknęły się o niedbałe wykonanie i garść nietrafionych mechanizmów. Wieża, jaką wznieśli teraz developerzy, to gra całkiem dopracowana, której tym razem nie mogę skwitować tytułem jednego z lepszych albumów Budki Suflera („Zawsze czegoś brak"). Asy powściągnęły ambicję, a choć ich dziełko nie przejdzie może do historii, to dobra parodia i przyjemna gra. |CDA|

OCENA **7**

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 8

+ udana zabawa konwencją
+ świetny level design
+ masa potworów i znajdziek

− wariactwa kamery
− niespecjalnie przystosowana do gry na myszy i klawiaturze
− za prosta

PEGI 16

- PRODUCENT: PHOSPHOR GAMES
- DYSTRYBUTOR: STEAM, PSN, XBL
- CENA: OK. 67 ZŁ (PC, 15 €), BRAK W EU (PS4), 60 ZŁ (XBO)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- GRALIŚMY NA: PC
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, CPU INTEL CORE I5 2500K, 6 GB RAM, GF 560
- GATUNEK: AKCJA

HEROES REBORN GEMINI

Żałuje, że to tylko budżetówka: **CormaC**

„Heroes Reborn" nie zrobiło furory, rozczarowując tak większość krytyków, jak i fanów oryginału, który próbowało wskrzesić. Gra podpięta pod serial też za wiele nie zwojuje, ale że chętniej niż od telewizyjnego pierwowzoru pożycza od Portala, BioShocka czy Singularity, okazuje się dosyć strawna nawet pomimo swej oczywistej budżetowości.

Egranizacja powiązana jest z marką NBC dosyć luźno, **nie wpycha odbiorcy do gardła telewizyjnego uniwersum i nie wymaga jego znajomości**, bo opowiada samodzielną historię nowej postaci, nastoletniej Cassandry. Gra nie marnuje czasu na jakiekolwiek intro i ogranicza zawiązanie akcji do rozmowy dziewczyny z jej kumplem Aleksem w drodze do zrujnowanego kompleksu. Chłopak odkrył tam podobno coś, co może rzucić światło na przeszłość głównej bohaterki, która z powodu wypadku nie pamięta ani swojego dzieciństwa, ani rodziców. Okazuje się, że kompleks, choć zdewastowany, nie jest wcale opuszczony, Aleksa zabierają uzbrojeni strażnicy, a Cassandra nagle odkrywa w sobie nadludzkie moce, przenosząc się o kilka lat w przeszłość. Historia jest dość przewidywalna, ale da się ją przeżyć. Bardziej bolą amatorskie, czerstwe – i tak też zagrane – dialogi, których autora powinno się odgonić kijem od klawiatury choćby za rozmowę, w której hasło „nie miałem wyboru" spotyka się z odzewem „zawsze jest jakiś wybór".

Niełamigłówki

Cassandra **manipuluje czasem na trzy sposoby** – potrafi chwilowo spowolnić znacznie jego upływ, swobodnie przeskakiwać pomiędzy dwiema płaszczyznami czasowymi (rokiem 2014, w którym zaczyna się opowieść, i 2008, w którym kompleks wciąż działa) oraz otwierać w jednej portal, przez który widać drugą. Efekt działania tego ostatniego daru jest niezły, ale psuje go niestety to, że zawartość portalu unoszącego się przed bohaterką i przemieszczającego wraz z nią renderowana jest w jakości znacznie niższej niż reszta gry.

Z możliwością gmerania w czasie związane są zagadki środowiskowe – przez tunel zawalony w teraźniejszości będzie się dało przejść w przeszłości, a drzewko przesadzone w 2008 roku we właściwe miejsce pozwoli w 2014 wspiąć się do kratki wentylacyjnej. Potencjał był tu ogromny i szkoda, że twórcy zaledwie puścili kaczki po jego powierzchni, projektując banalne niełamigłówki, które rozwiązują się albo same, albo z pomocą Cassandry, która jak wariatka tłumaczy sobie na głos, co należy zrobić.

Jaka płaca...

Zarówno w 2008, jak i 2014 roku wnętrza kompleksu patrolują strażnicy, ale choć Cassandra nie może posługiwać się bronią, wcale nie jest bezbronna. Dziewczyna szybko wzbogaca swoje nadludzkie talenty o **telekinezę umożliwiającą podnoszenie przedmiotów – skrzyń, beczek, gaśnic itp. – oraz wrogów i rzucanie nimi**, a w połączeniu ze spowolnieniem czasu pozwalającą zatrzymywać kule i rakiety w powietrzu, by potem np. odesłać je do nadawcy. Są momenty, gdy walka – albo zabawa z przeciwnikami w kotka i myszkę, np. kiedy Cassandra porywa chwyconego telekinetycznie nieprzyjaciela do innego roku, by tam rozprawić się z delikwentem pozbawionym wsparcia – jest satysfakcjonująca, bawi i daje odczuć potęgę bohaterki. Są też takie, których być nie powinno, np. gdy stoisz naprzeciwko nieruchomego, ciężko opancerzonego koleżki, łapiesz jego rakietę, odrzucasz, łapiesz, odrzucasz, łapiesz, odrzucasz, łapiesz, odrzucasz.

Gemini: Heroes Reborn oparta jest na fajnych mechanizmach – a **jest tu też kropelka parkuru à la Mirror's Edge czy Dying Light** – ale wszystkie pożycza, żadnego nie zgłębia należycie i sama fajna bywa tylko momentami. Większość zaledwie czterogodzinnej kampanii tapla się w przeciętności i przynudza na różne sposoby – dialogami, trywialnymi łamigłówkami, monotonią nieciekawego otoczenia. Pomimo wykorzystania Unreal Engine'u 4 wygląda, jakby sama przybyła z 2008 roku. A do tego trapią ją różne niedoróbki. Przeciwnicy niekiedy głupieją i biegają w kółko, powaleni nie zawsze potrafią podnieść się z godnością (gra łapie ich wtedy za fraki i nienaturalnie stawia na nogi), a upuszczona przez nich broń lubi podrygiwać. W jednym z etapów zdezorientowany szwendałem się po okolicy i skakałem w czasie, aż w końcu skrypt przypomniał sobie, że powinien zawołać minibossa z kluczem do drzwi. Cóż, metka z ceną 15 euro nie wzięła się znikąd... |CDA|

OCENA **6**

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 6
AUDIO 6

- + miewa dobre momenty
- + broni się w oderwaniu od serialu
- + oparta na fajnych mechanizmach...
- − ...podtopionych w budżetowości
- − bardzo krótka, liniowa, nadopiekuńcza
- − opóźniona wizualnie
- − słabe dialogi i voice acting
- − garść niedoróbek technicznych

12

- PLATFORMY: PC, PS4, PSV
- PRODUCENT: GAMECODER STUDIOS
- DYSTRYBUTOR: STEAM, PSN
- CENA: OK. 90 ZŁ (20 €, PC), BRAK W EU (PS4, PSV)
- WERSJA PL: NAPISY
- MULTI: BRAK
- GATUNEK: LOGICZNA

ATTRACTIO

Myśli grawitacją: **enki**

Powiadają, że światem entuzjastów gier logicznych FPP rządzi Portal, czemu w mojej opinii oczywisty kłam zdaje z kolei istnienie Antichamber. A tymczasem w Meksyku...

Podłoga jest lawą! Czasami sufit również.

Zjeżdżanie klockową „windą" to specjalność szefa tutejszego szefa kuchni.

W sercu Mesy Centralnej, w mieście Guanajuato wyrosło studio GameCoder, które po udanej kampanii na steamowym Greenlighcie w 2013 roku, przy pomocy funduszy Bandai Namco, wydłubało Attractio – **produkcję o manipulowaniu grawitacją i przesuwaniu klocków na stacji kosmicznej**. Ta ostatnia jest areną dla transmitowanego na cały Układ Słoneczny reality show, w którym troje śmiałków mierzy się z przestrzennymi zagadkami wymagającymi rozwiązania, aby móc dostać się do wyjścia każdego poziomu. Ale mniejsza o fabułę, bo jest zgoła nieinteresująca. Z punktu widzenia gracza najważniejsze fakty są następujące: dziewczyna w czerwonym ma buty pozwalające jej czynić sufit podłogą i na odwrót, panopek w zielonym dzierży karabin umożliwiający zmianę kierunku przyciągania sześcianów służących tu głównie jako nieporęczne przyciski do papieru, a kryminalista w niebieskim ma oba narzędzia naraz.

Założenia rozgrywki są zatem nieskomplikowane, ale w ich ramach stworzono serię całkiem ciekawych łamigłówek – nieprzesadnie trudnych, ale wciąż wymagających nieco kombinowania i przyzwyczajenia się do ciągłej zmiany perspektywy. Ot, na tyle, by mieć chociażby odrobinę satysfakcji z wynalezienia rozwiązania do każdej z nich. Na początku gry wszyscy uczestnicy dostają własne zadania (nie mamy wpływu na kolejność ich wykonywania – scenariusz mknie po jednym torze), ale w dalszych etapach zdarza się kontrolować np. dwójkę postaci, przełączając się między nimi. Wprowadza to nieco kolorytu do opartego na kilku podstawowych założeniach gameplayu i jakoś przeciąga, nie męcząc zbytnio (bo też gra nie należy do długich), aż do finału.

Szkoda zatem, że przy tym wszystkim **całość jest tak niewymownie brzydka**. Nie mówię, że każda gra logiczna powinna toczyć się w quasi-sterylnych komorach testowych Aperture Science, ale od tego typu tytułów wymagam zwłaszcza przejrzystości. A ta w Attractio – z jego fatalnym oświetleniem (kto w takich warunkach nagrywa reality show?!) i „brudnymi" teksturami kafli wyścielających wnętrza pomieszczeń – leży, kwiczy i merda raciczkami. Gratuluję GameCoder stworzenia własnego silnika, lecz życzę na przyszłość więcej szczęścia w zatrudnianiu artystów. |CDA|

OCENA **5**

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 4
AUDIO 5

+ ciekawe projekty zagadek
+ dobrze zbalansowany poziom trudności

− mierna oprawa wizualna
− naprawdę kiepska fabuła
− drobne błędy i niedoróbki

7

- PLATFORMA: PS4
- PRODUCENT: WARGAMING CHICAGO-BALTIMORE
- DYSTRYBUTOR: PSN
- CENA: FREE-TO-PLAY (NAPRAWDĘ!)
- WERSJA PL: PEŁNA
- MULTI: DO 30 OSÓB
- GATUNEK: MMO/AKCJA

WORLD OF TANKS (PS4)

Stworzył czwarte konto: **gem**

World of Tanks podbiło wreszcie PlayStation 4 – ostatnią platformę, która nie doświadczyła dotąd tego sieciowego fenomenu.

Wersja z PlayStation 4 udowadnia, że World of Tanks może być ładne!

Przedarcie się na tyły wroga pozwoliło zaliczyć trzy śliczne arteczki.

Wprowadziło przy tym jednak nadspodziewanie dużo nowości, z miejsca stając się najlepszym wyborem dla kolejnych graczy. Jest nie bardzo przystępna dla początkujących, ale także w przeciwieństwie do wersji X360 i XBO, które wymagają abonamentu Xbox Live Gold, **WoT na PS4 jest faktycznie darmowe i pozwala grać nawet bez PlayStation Plus**. Prawdziwej rewolucji naturalnie być nie mogło: to wciąż te same pancerne starcia nawet 15 na 15 graczy, tyle że jeszcze ładniejsze i z paroma precedensami. Potencjalnie najważniejszy z nich to Przesmyk Skorpiona – piękna pustynna mapa o wymiarach, uwaga, 1,5 na 1,5 kilometra, podczas gdy w wersji PC największe mapy mają „zaledwie" kilometr kwadratowy. Gra się na niej ciut dziwnie – w trybie standardowym przez pierwsze dwie minuty nie dochodzi do kontaktu – i zdaje się, że to tylko test większych teatrów wojennych. Ponadto tylko w wersji PS4 dostępny jest czołg z anime „Girls und Panzer", który zdobyć można, gromadząc do końca kwietnia 20 tys. punktów doświadczenia (jakieś 30-40 bitew) na Pz.Kpfw. IV Ausf. H.

World of Tanks w wersji PS4 bardzo – może aż nazbyt – łagodnie wprowadza w świat czołgów. Po założeniu odrębnego dla PSN konta proponuje walki z botami pierwszopoziomowym „protopershingiem" T22, dające pierwsze doświadczenie i kredyty, jak również dodatkowe miejsca w garażu. Ta forma samouczka ma jednak ten mankament, że początkowo bardzo limituje mechanikę, nie pozwalając przykładowo wyposażyć pojazdu w lornetę polową czy automat gaśniczy. Rozumiem, że dla debiutantów złożoność World of Tanks może być przytłaczająca, ale czemu odmówiono weteranom opcji pominięcia szkolenia – nie pojmuję.

WoT na PS4 jest też pod względem liczby dostępnych pojazdów sporo skromniejszy od swych odpowiedników na PC, Xboksach, a nawet tabletach i smartfonach. Na razie gotowe są tylko trzy nacje – USA, Niemcy, ZSRR – w dodatku w bardzo okrojonych drzewkach. Przez to na PS4 jest zaledwie jeden radziecki czołg średni poziomu X, podczas gdy na PC jest ich... pięć. Naturalnie znając tempo prac Amerykanów, można być pewnym, że wkrótce będzie lepiej. I dlatego też twierdzę, że po raz kolejny konsolowa adaptacja okazuje się znacznie lepsza niż pecetowy oryginał. Już najwyższy czas przekroczyć Rubikon i stworzyć na PC World of Tanks 2.0. |CDA|

OCENA **8**

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 8
AUDIO 7

+ faktyczne free-to-play
+ najładniejsza z wersji HD
+ Przesmyk Skorpiona
+ rozbudowany samouczek

− samouczek ogranicza
− na razie tylko trzy nacje
− „ledwie" 200 pojazdów

PEGI 16

- PRODUCENT: TEAM BLOODLUST
- DYSTRYBUTOR: BRAK PL
- OPŁATY: MIKROTRANSAKCJE/KONTO PREMIUM (OK. 54 ZŁ/30 DNI)
- WERSJA PL: BRAK
- PC: WIN XP/VISTA/7/8/10, CPU 2 X 2 GHZ, 3 GB RAM, GF 8600 GT/ATI HD 4600
- GATUNEK: MMORPG

Umieją kung-fu: **przyczajony enki, ukryty Monk**

Lubimy MMORPG-i. Mamy do nich sentyment i tylko trochę żalu za wygryzienie sporego kęsa młodości z życia. I choć ostatnio gatunek podupadł, wciąż zdarza nam się rzucić w stronę onlajnowych świecidełek. Nawet tych, które najpierw trzeba solidnie odrdzewić.

enki: Koreańskie MMO free-to-play o sztukach walki właśnie wyszło i u nas. Czy czujesz tę ekscytację? Pamiętam, że ja czułem, gdy pisałem o nim do CDA. W 2009 roku.

Monk: Po czasach okołoaionowych azjatycką kuchnię odpuściłem sobie na długo, więc do Blade & Soul usiadłem z oczyszczonym umysłem. Niestety po przeklikaniu trzeciej „rozmowy" z kłaniającym się w pas i mówiącym mi per „jyan" enpecem coś złego zaczęło dziać się z moim chi. **B&S to podróż średnio sentymentalna w zakresie zarówno oprawy, jak i rozgrywki**, która na dodatek przebiega niczym wypad do latryny w „Nienawistnej ósemce". Kurczowo trzymasz się sznura i choć walczysz z otoczeniem, i tak wiesz, co czeka na końcu.

enki: Dziś MMORPG-i i FPS-y ery Call of Duty idą wspólnie wydeptaną ścieżką. We wszystkie gra się tak samo, tylko zmieniają się ich pojedyncze cechy charakterystyczne. Aion miał skrzydła, Rift rifty, Scarlet Blade cycki, a Blade & Soul ma sztuki walki i system wywierania nacisku przy użyciu kombosów. No i trochę biegania po wodzie à la „Przyczajony tygrys, ukryty smok". Cała reszta to klepanie questa za questem i podróż od enpeca do enpeca po kolorowym Świecie Dotkniętym Przez Zło. Ale i to można zrobić w miarę przyzwoicie. I tu chyba nie wyszło jakoś tak znowu źle. Jeżeli tylko cierpliwie wytrwasz w kolejce na serwer, jest szansa, że będziesz się bawił nawet nieźle.

Monk: W tym miejscu pragnę podziękować stryjowi z NCsoftu, bo gdyby nie zafundował mi priorytetu przy wejściu na serwer, nie byłoby mnie tutaj. **Może to skutek obsesyjno-kompulsywnego alttabowania, ale średnio co dwie godziny gra wykopywała mnie na pulpit**, a „plebs" (określenie nie jest moje, na serwerze Ebon Hall czat po stronie czerwonych aż kipi od takich inwektyw) czekał na zalogowanie około półtorej godziny. Co do zasady jednak korzystanie z mikrotransakcji nie wydawało mi się nazbyt potrzebne, choć kto wie, część zawartości sklepiku wygląda na taką, która z czasem może stać się nieodzowna dla ludzi z 24-godzinną dobą. Miły akcent stanowią po części pochodzące ze sklepu podarki otrzymywane za regularne wypełnianie ankiet dotyczących jakości gry.

Monk: Bo ich w tej grze nie ma, ich miejsce zajęły ciapy z grzywkami „na polskiego youtubera". A poważnie – **możliwości edytora powalają**, dzięki czemu przedstawiciela dumnej, rosłej rasy w kilka chwil ucharakteryzowałem na szarego krasnoluda o spojrzeniu szaleńca. I choć nie planowałem przebierać go za kowboja, musiałem to zrobić – powszechne w „zwykłych" strojach głębokie wycięcia na tors i zwisające z każdej strony frędzle jakoś nie przypadły mi do gustu. Ciuchy pełnią funkcję ozdobną – właściwe statystyki są zaszyte w dowolnie modyfikowanej kompozycji ośmiu run, a także w biżuterii i broni, które da się rozwijać i transformować „odżywiając" słabszymi przedmiotami. Szkoda tylko, że każda klasa używa jednego typu oręża.

Prawdziwe wejście niemłodego już smoka z odzysku.

enki: Blade & Soul wydaje się należeć do szczodrego podgatunku free-to-play, nie blokując zawartości niepłacącym użytkownikom, ale jednocześnie oferując bogaty sklep kosmetycznych i wspomagających levelowanie udogodnień, a także minigierkę planszową zachęcającą do częstego logowania się w zamian za drobne fanty. Ale my tu gadu-gadu, a bohater sam się nie zrobi. Nad wyglądem postaci czuwał znany m.in. z serii Magna Carta projektant Kyung-Tae Kim, co objawia się u niewiast wyjątkowo długimi nogami, potężnymi biodrami i wydatnymi biustami oraz garderobą charakteryzującą się wysokim współczynnikiem przewiewności. I nawet ładne to wszystko jest, nie powiem, choć niektóre wdzianka w połączeniu z niesfornymi piersiami o konsystencji wigilijnej galarety balansują w mojej opinii na granicy dobrego smaku. Facetom się nie przyglądałem.

enki: Archetypów w grze jest siedem, a w wyborze pomagają przygotowane przez developerów wykresy przybliżające role odgrywane na polu walki oraz ich domniemany poziom trudności. Co ciekawe, nie ma wśród nich dedykowanych healerów, a i **typowo MMORPG-owe tankowanie potraktowano po macoszemu**, skupiając się na władowaniu w klasy jak najwięcej różnorodnych sposobów czynienia bliźniemu krzywdy (zazwyczaj przy silnym wykorzystaniu kombosów, co – gdy tylko wytężysz się wystarczająco wyobraźnię – przybliża rozgrywkę do brawlera). Wszyscy rozpoczynają również swą historię w tym samym miejscu, w związku

Ruja i poróbstwo!

Blade & Soul zostało, jak wiele innych koreańskich sieciówek, poddane tzw. westernizacji. Autorzy zachodniej wersji opisali zadanie, które w oryginale polegało na udzieleniu pomocy pewnemu bawidamkowi, który wskutek romansu z żoną miejskiego urzędnika stał się bezpłodny. Z kłopotu miała wybawić go kradzież damskich fatałaszków należących do nimf, jednak zamiast tego dramat lowelasa kończył się zapłodnieniem przedstawicielki egzotycznej rasy, a gracz był oskarżany o zrujnowanie biedakowi życia. W zachodniej wersji nieszczęsny kobieciarz stał się naukowcem badającym obyczaje obcej kultury. I już.

Krasnoludy z Khazad-Paso od małego trenują zapasy z muflonami.

Mimo standardowego MMO-błożenia klawiszy B&S miejscami blisko do chodzonych bijatyk z automatów.

Typowy boss – obejdź AoE, pacnij parę razy między łopatki, przewróć na ziemię, powtórz.

Swoboda ruchu odsyła wszelkie mounty w zapomnienie.

z czym levelowanie altów nie cieszy tak, jak by mogło. Mimo że jestem fanem wszelkiego rodzaju zabójców, tym razem zdecydowałem się na mistrzynię kung-fu. W końcu to gra o sztuce prania się po pyskach, a kto zrobi to lepiej niż ona?

Monk: Dawaj po lekcjach na solo z moim duergarem niszczycielem! Karłowatą postać stworzyłem dla hecy, ale prędko pokochałem animacje walki absurdalnych rozmiarów toporem. Mój karypel specjalizował się w chwytaniu przeciwników, co nieraz doprowadzało do komicznych rezultatów, gdy niczym żuk gnojak dźwigał nad głowę parokrotnie cięższych bossów. **W Blade & Soul walka polega bowiem na wytrącaniu przeciwnika z równowagi – najpierw fizycznej, gdy ogłuszasz go czy podbijasz w powietrze, a następnie mentalnej**, gdy traktujesz go kilkuelementowymi kombosami, a biedaczyna próbuje użyć zdolności uwalniających (w zależności od orientacji względem oponenta i podłoża klawisze ataków otrzymują nowe funkcje). Widać to zwłaszcza na arenach PvP, które kojarzą się z Tekkenem nie tylko za sprawą tła pojedynków – starcia polegają na szukaniu wyłomów w obronie przeciwnika i, gdy się to uda, stunlockowaniu. Z uwagi na tutejsze sterowanie najwięcej krwi napsuli mi przywoływacze – te ich cholerne zwierzaczki bardzo skutecznie ładują się pod celownik, utrudniając namierzenie właściciela. Dostępny jest też system klasyczny, WoW-owy, ale jakoś niezbyt mi tu pasował.

enki: Pranie pysków ma obecnie miejsce na połaci trzech rozległych regionów z przyległościami, a **fabuła przeczołguje nas przez nie liniowo, aż do 45. poziomu doświadczenia**. Prolog-samouczek przedstawia główne czarne charaktery historii i mianuje nas ostatnim członkiem klanu Hongmoon oraz jedyną nadzieją na powstrzymanie odzianej w poprzyklejane do ciała skrawki materiału złej kobieciny, której motywacje umknęły mi, przyznam, w rozkojarzeniu. Mimo pewnej wyraźnej „sztampoty" przyznam, że zawiązanie akcji pozytywnie mnie zaskoczyło. Zaraz po jego zakończeniu lądujemy jednak obok rzeszy innych „ostatnich nadziei" i w ich towarzystwie ruszamy bić mobki, zbierać wypadające z nich fanty i zanosić je do obozu dalej. W pierwszej krainie, Viridian Coast, ciułamy w ten sposób 20 poziomów, przy czym z mojego doświadczenia ciekawie zaczęło się robić dopiero pod koniec. Do tego czasu w poszczególnych sesjach nie wytrzymywałem dłużej niż godzinę.

Monk: **Mnie smuci w B&S anonimowość zabawy** – niby dookoła stale ktoś się kręci, podkradając stworzonka, na które polujesz, ale zadania z powodzeniem wykonuje się samotnie. Zachowanie bossów w lochach też jest na tyle czytelne, że komunikacja z losowo przydzielonymi kompanami wydaje się zbędna – cud, że da się chociaż pomóc innym wstać, gdy spóźnią się z uniknięciem ciosu miotającej się poczwary. Może za jakiś czas będzie lepiej, ale **na razie nie przekonują też walki PvP w otwartym świecie** – oto bowiem drugim zastosowaniem fantazyjnych kreacji jest manifestowanie sympatii politycznych. Gdy przywdziejemy „mundur", udostępnione zostaną frakcyjne zlecenia, ale wystawimy się na atak reprezentantów przeciwnej organizacji – w praktyce oznacza to jednak oberwanie w papę podczas afczenia pod sklepem, bo np. pierwsza dedykowana takim harcom strefa była prawie pusta, ilekroć tam zaglądałem.

enki: Zupełnie po staremu tytuł Team Bloodlust oferuje również chętnym zatrudnienie przy zbieractwie & rzemiośle tak, aby każdy mógł się realizować przy okazjonalnym zaglądaniu do studni czy pichceniu buffującej strawy. Na szczęście nie trzeba ganiać z kilofem od złoża do złoża – surowce wystarczy zamówić u odpowiedniej gildii i... znów uzbroić się w cierpliwość. A tytułem podsumowania nawiązując do tego ostatniego, znam wiele innych onlajnówek, które chciałyby mieć podobne problemy wieku niemowlęcego. Jak dotąd – nawet **mimo wyraźnie widocznych przywar wiekowego UE3 napędzającego grafikę – Blade & Soul na Zachodzie zdaje się sprawdzać**. Nie widzę powodu, by nie dać mu szansy.

Monk: Zgoda, ale raczej w ramach ciekawostki. **Strzeliste biusty, trochę zachwytów nad napowietrznym bieganiem i szybko parujący urok kombosów nie uzasadniają nadmiernego inwestowania czasu** w coś, co pod spodem jest tylko mocno spóźnionym maruderem, pospieszającym za resztą znikającej w dali kolumny koreańskich sieciówek. |CDA|

OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ 6

WIDEO 7

AUDIO 6

- dynamiczny system walki
- niczego sobie stroje
- jest z kim grać...
- ...czasem wręcz do przesytu
- w sumie niewiele prawdziwych innowacji

PEGI ?

- PRODUCENT: NUMINOUS GAMES
- DYSTRYBUTOR: STEAM
- CENA: OK. 67 ZŁ (15 €)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- DEMO: BRAK
- PC: 7/8/10, CPU 2 X 1,8 GHZ, 2 GB RAM, GRAFIKA Z 512 MB

GATUNEK: INTERAKTYWNY FILM

That Dragon, Cancer

Nie wygrał: **MQc**

CD-Action to pismo poświęcone rozrywce. Chcemy dostarczać czytelnikom radość, relaks, pozwolić uciec od codziennych problemów. Dlatego nie wahajcie się skierować wzrok w inną stronę. That Dragon, Cancer najpewniej nie jest tytułem, o którym chcielibyście czytać i który chcielibyście przeżywać. I to bardzo zdrowy objaw.

Jak się w to gra?

Na TDC składa się kilkanaście scen, w których rolą gracza jest wskazywanie kursorem miejsca, w które ma się udać, a także sporadyczne interakcje czy minigry. Wszystko jest technicznie dość nieporadne, więc np. nieznający angielskiego gracz zupełnie, ale to zupełnie nie ma czego tu szukać.

Gdy bliska osoba jest śmiertelnie chora, leży przykuta do łóżka bez nadziei na poprawę, problemem staje się sęsek w podłodze. Gdy brakuje już łez, a wszystkie słowa zostały powiedziane, zostaje czuwanie. Siedzenie w nieskończoność w pomieszczeniu z bliską osobą i wgapianie się w sęk. Nie musi to być sęk – równie dobrze może to być odprysk farby czy krzywo położona listwa podłogowa. Patrzysz na niego, znasz na pamięć jego każdy milimetr, każdą tworzącą go molekułę. Wgapiasz się, nienawidzisz go, bo kojarzy ci się z największym cierpieniem, jakie może spotkać człowieka. Jednak gdy siedzisz przy łóżku i nie możesz patrzeć na umierającą osobę, to ten sęk absorbuje uwagę.

Terapia grą

Reakcja na cierpienie i śmierć najbliższych bywa przeróżna. Ostatnią rzeczą, jaką można by robić, jest potępienie jakiegokolwiek zachowania. Są ludzie, którzy zamykają się w sobie i swojej rozpaczy, wgapiając się w ten cholerny sęk. Są też tacy, którym pomaga dzielenie się swoimi uczuciami. Niektórzy malują, inni kręcą filmy, a Ryan i Amy Green zdecydowali się na stworzenie gry. Właściwszym terminem byłoby może „interaktywne doświadczenie", bo słowo „gra" zakłada, że na cokolwiek mamy wpływ, że jesteśmy w stanie naszymi działaniami zmienić przebieg zdarzeń. Nie tym razem. Gdy głównym złym jest nieuleczalna choroba nowotworowa, walka toczyć się może co najwyżej o kilka dodatkowych chwil, przez które staramy się ją oszukać.

Amy i Ryan zaczęli prace nad grą (dostając wsparcie finansowe na przedsięwzięcie m.in. od Ouyi i na Kickstarterze) jeszcze w czasie walki, skończyli ją już po śmierci synka, Joela. Gdy miał 12 miesięcy, zdiagnozowano u niego nowotwór. Lekarze dawali mu cztery miesiące życia, ale dzięki terapii i opiece chłopiec przeżył prawie cztery lata więcej. Piekło, przez które przeszli w tym czasie, rodzice starali się opisać i ukazać w grze. Jest w niej cała masa „sęków" – nic nieznaczących detali, które kojarzą się z dzieckiem i jego cierpieniem. **Są też pozytywne chwile, dużo ciepła i miłości, którymi bohaterowie obdarzają również swoje pozostałe, zdrowe dzieci.**

Nadać sens

Jest też próba podjęcia dialogu z Bogiem, bo rodzice Joela są ludźmi głęboko wierzącymi. Nie obserwujemy może wszystkich faz, przez jakie przechodzili. Niektóre, wydawałoby się kluczowe, myśli są podane bardzo subtelnie, jak na przykład pytania o sens cierpienia czy przedłużania walki z zadającym niewyobrażalny ból i niemożliwym do pokonania potworem. **Refleksja nad nimi zostawiona jest graczowi, sami bohaterowie unikają tu jasnych deklaracji czy rozliczeń.**

Całe That Dragon, Cancer to krótka etiuda mająca na celu przedstawienie światu Joela – tak przynajmniej tłumaczą to sami autorzy. Przy okazji podejrzewam, że proces tworzenia jej był dla nich czymś w rodzaju wspomnianego na początku sęka. Próbą skupienia się na czymś, a być może nadania sensu całemu bólowi.

Czas leczy rany. Joela nie ma już z Amy i Ryanem od dwóch lat, a zwieńczenie prac nad swoim dziełem i obserwowanie pozytywnych i empatycznych recenzji (czy to spisanych przez zawodowców, czy graczy) na pewno ich cieszy, a także pozwala dobrze zamknąć najtrudniejszy rozdział w życiu. Szczerze im gratuluję, że udało się dokończyć tę historię i przekazać ją światu. Czułbym się nieco lepiej, gdyby choć część zysku z kosztującej 15 euro gry była przeznaczona na walkę z nowotworami, ale nie zamierzam zaglądać im do portfeli.

Nie potrafię jednak szczerze zachęcić nikogo do zapoznania się z That Dragon, Cancer. Szczęśliwi ludzie, którzy nigdy nie musieli przeżywać umierania bliskiej osoby, mogą za pośrednictwem tego tytułu spróbować spojrzeć na to z perspektywy Amy i Ryana, ale nie gwarantuję, że podzielą ich punkt widzenia. Ludzie, którzy zmierzyli się z czymś podobnym, również niekoniecznie znajdą tu pocieszenie, bo wrażliwość bogobojnych Amerykanów jest raczej odmienna od tego, do czego przywykliśmy w Polsce.

Najbardziej cieszy mnie w wydaniu That Dragon, Cancer to, że gry mogły komuś pomóc. Że nadawały się do przekazania emocji lepiej niż jakiekolwiek inne medium. Oby jednak jak najmniej ludzi miało powody, by takie produkcje tworzyć.

PS: Pozwoliłem sobie w drodze wyjątku nie wystawiać oceny ani nie wskazywać plusów czy minusów. |CDA|

12
PLATFORMA: PS4
PRODUCENT: HARMONIX
DYSTRYBUTOR: PSN
CENA: 84 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: DO 4 OSÓB LOKALNIE
GATUNEK: MUZYCZNA

AMPLITUDE

Szczerze mówiąc, odkładał grę z ulgą: **CormaC**

W przerwie między Rock Bandami tytani gier muzycznych powracają do początków kariery, wydając dzięki hojności fanów (844 tys. dolarów na Kickstarterze) reboot swojego „Guitar Hero przed Guitar Hero".

Strzelanie do „nutek" wciąż jest fajne, ale tracklista rozczarowuje.

Zabawa jest tu oparta na **tym samym genialnym pomyśle, który sprawił, że świat oszalał na punkcie plastikowych gitarek**. Lecąc stateczkiem po torze, gracz musi wciskać w odpowiednich momentach właściwe przyciski, by kasować pędzące z naprzeciwka w trzech kolumnach „nutki". Różnica względem Guitar Hero czy Rock Banda jest taka, że w Amplitude każdy utwór/etap składa się z kilku ścieżek (perkusja, bas, wokal itp.). Kiedy zestrzeli się wymaganą sekwencję nutek, aktywna trasa rozpada się na jakiś czas, a wtedy trzeba szybko przenieść się na inną, najlepiej wcześniej upatrzoną, i natychmiast odnaleźć na niej, nie przerywając ciągu trafień. Skacząc między torami, sprawiasz, że jedne ścieżki pojawiają się w głośnikach, inne zaś zanikają, co daje fajne wrażenie miksowania utworu. Niektóre sekwencje dźwięków nagradzają gracza aktywowanym na żądanie chwilowym bonusem w rodzaju mnożnika punktów lub obniżenia tempa utworu.

Rozgrywka w Amplitude trzyma się wciąż dobrze, ale w jej trybikach poważnie zgrzyta ścieżka dźwiękowa. Oryginał sprzed 13 lat serwował zróżnicowaną tracklistę, na której znaleźli się m.in. David Bowie, Slipknot, Blink-182, Papa Roach, Pink i Run-DMC, reboot zaś rezygnuje z eklektyzmu, stawiając na elektronikę. Pod 15 z 31 kawałków podpisał się sam Harmonix i składają się one na album koncepcyjny stanowiący bazę dla krótkiej kampanii singlowej, w której śmigamy po neuronach kobiety, starając się wyrwać ją ze śpiączki. Taką muzyką? **Bezbarwne, pozbawione wyrazistych motywów i momentami chaotyczne utwory** zamiast pobudzać snują się i zlewają w monotonną, niezapamiętywalną i otępiającą papkę. Niewiele lepiej jest z pozostałymi numerami (dostępnymi w trybie swobodnej rozgrywki, przy czym odblokowanie części z nich jest niepotrzebnie uciążliwe), wśród których znalazły się m.in. kompozycje z gier Crypt of the Necrodancer i Transistor. O ile w GH zdarzało mi się ogrywać niektóre kawałki w kółko dla czystej radości aktywnego obcowania z nimi, tak do tych z Amplitude nie mam najmniejszej ochoty wracać. Oprócz nudnej ścieżki dźwiękowej problemem są **źle zbalansowane poziomy trudności**. Na intermediate w większości kawałków z torów wieje nudą, podczas gdy następny w kolejności advanced (jest jeszcze expert) zawiesza już poprzeczkę bardzo wysoko. Z żalem polecam nowe wcielenie Amplitude wyłącznie najwierniejszym fanom gier muzycznych, i to tym, którym w duszach grają sample. |CDA|

OCENA
6+
GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 6

+ rozgrywka wciąż ma się dobrze
+ wymagająca na wyższych poziomach trudności
+ zyskuje w kanapowym multi
− nudne, jednorodne stylistycznie utwory
− źle zbalansowane poziomy trudności
− dość mało zawartości

12
PLATFORMA: PC
PRODUCENT: CHOICE PROVISIONS
DYSTRYBUTOR: STEAM
CENA: OK. 66 ZŁ (15 €)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK
GATUNEK: LOGICZNA

THARSIS

Wyrzucił 4 i umarł: **enki**

FTL udowodnił, że zaprojektowanie dobrej gry opartej na wydarzeniach losowych jest możliwe. Przypadek Tharsis wskazuje na to, że nie jest to sztuka łatwa.

Takie rzuty powinny trafiać na pierwsze strony dzienników.

Nie zapędzajmy się za bardzo w korelacje – w odróżnieniu od roguelike'a Subset Games Tharsis to, z grubsza rzecz ujmując, cyfrowa planszówka. Silnie zresztą oparta na najstarszym z oldskulowych gamingowych mechanizmów – rzutach sześciennymi kośćmi. „Planszę" stanowi podzielony na moduły statek kosmiczny „Iktomi", którego sześcioosobowa załoga zmierzająca na Marsa już w samouczku zostaje zredukowana do czterech osób. Do końca podróży pozostało 10 tygodni. To 10 tur, podczas których psuje się po kolei wszystko, co może się zepsuć, a znajdujący się w coraz bardziej beznadziejnym położeniu astronauci zmuszeni zostają, chociażby, do zjedzenia szczątków martwych kolegów.

Pomysł moim zdaniem jest świetny – klimat zaszczucia łapie od razu i kilka pierwszych nieudanych prób przeżycia dłużej niż trzy tury wita się z uśmiechem na ustach, licząc na ciekawą, wymagającą, ale ostatecznie satysfakcjonującą przeprawę. Kości służą głównie po to, by wyrzucić na nich w sumie wystarczającą liczbę oczek, by naprawić dany moduł, ale jednocześnie należy troszczyć się o pożywienie (regeneruje kości), stres i stan zdrowia członków załogi. Część kostek można odłożyć w celu użycia „buffów", inne (ale tylko powyżej czwórki) zastosować osobno, by wykorzystać specjalne funkcje danego pomieszczenia czy umiejętność konkretnego panopka lub panopkini.

Niestety z uwagi na umiarkowaną głębię rozgrywki wraz z kolejnymi próbami, niefortunnymi wynikami rzutów kośćmi i generacją następnych, nawarstwiających się problemów dramat rozgrywający się na ekranie powoli zaczyna udzielać się bezradnemu graczowi, który raz po raz kapituluje, nie posunąwszy się dalej ani na jotę. I wtedy nagle, po wzięciu głębszego oddechu, w jeszcze jednej próbie – u mnie była to 12. – przy starannym planowaniu kolejności wykonywania napraw (i ignorowaniu tych mniej ważnych) i szczęśliwych rzutach do mety na Czer-

– To był dobry kumpel – powiedziała, oblizując palce.

wonej Planecie dociera aż trójka astronautów. I już, koniec – w porównaniu z frustracją wywołaną przez poprzednie podejścia kapka euforii przed finałem tego udanego warta jest niewiele. Do odblokowania jest co prawda pięć dodatkowych postaci, ale ich umiejętności nie zmieniają rozgrywki w sposób drastyczny. Polecam głównie jako prezent dla kogoś, kto zdecydowanie za mało się wkurza. |CDA|

OCENA
5
GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 6
AUDIO 6

+ ciekawy pomysł, któremu niewiele brakuje do dobrego wykonania
− powtarzalna i krótka
− czasem wyrzuca do pulpitu

PEGI ?

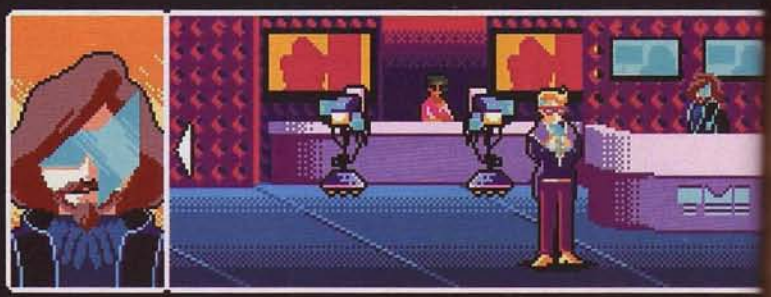
- PRODUCENT: MIDBOSS
- DYSTRYBUTOR: NP. GOG
- CENA: OK. 60 ZŁ (13,70 €)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- DEMO: TAK
- PC: XP/VISTA/7/8, CPU 2 GHZ, 1 GB RAM, GRAFIKA DOWOLNA

GATUNEK: PRZYGODOWA/POWIEŚĆ WIZUALNA

Mało cybera w tym punku.

Chad: Dammit, Oliver! I told you I'm Starfucker now!

Okazuje się, że wizerunek spikaina wykorzystano bezprawnie.



Sympathy: Never let it be said I didn't give someone a chanc to dig their own grave.

READ ONLY MEMORIES

A NEW CYBERPUNK ADVENTURE

Kala własne gniazdo: **9kier**

Nikt nie płaci dziennikarzom. Nikt nie ceni freelancerów. Dziennikarze są gorsi niż policja. To hieny, które zrobią wszystko, by wygrać Pulitzera!

To oczywiście wszystko prawda, a twórcy Read Only Memories uczynili sobie chyba za punkt honoru, aby przypominać o tym w każdym rozdziale gry. Gdzie zresztą ostatnio nie spojrzę, tam bohaterem jest dziennikarz albo w najgorszym razie bloger, ale w przypadku przygodówki detektywistycznej ta profesja sprawdza się nad wyraz dobrze. Tym razem pisarzyna prowadzi śledztwo w Neo-SF – cyberpunkowej, sterowanej przez wyrwany z Watch Dogs CtOS wersji San Francisco – wraz z przeuroczym małym androidem, który niespodziewanie pojawił się u niego w domu i poprosił o pomoc w odnalezieniu swojego porwanego przez nieznanych sprawców stwórcy.

Świat bez zagadek

Wraz z Turingiem (czy też Turingami, bo w którymś momencie robokolega oświadcza, że najodpowiedniejsze wydaje się określanie go zaimkiem „oni") zwiedzasz więc kolejne lokacje futurystycznego miasta, wybierając je na mapie na modłę znaną z Gabriela Knighta. To trochę taki Kojimowski Snatcher – dwuwymiarowe miejscówki są w dużej mierze statyczne, a bohater obserwuje je z perspektywy pierwszej osoby – ale z klikaniem interaktywnych przedmiotów myszą, a nie wybieraniem ich z listy. Przygodzie towarzyszy **urzekający pixel art i wpadająca w ucho ścieżka dźwiękowa**, a całość mimo osadzenia akcji w 2064 roku oferuje silny posmak retro.

Sama historia jest prosta, ale bardzo sympatyczna, i jest czymś, od czego CormaC uciekałby w popłochu, bo dużo tu gadania i mało akcji. Jako że zagadek środowiskowych jest raczej niewiele, a logiczne już w ogóle można policzyć na palcach jednej dłoni, fabuła napędzana jest właśnie przez poważne rozmowy i czczą paplaninę. Widać, że **scenarzysta przyłożył się do dialogów** na całej drodze do mocnego finału, i choć moje dziewięć godzin z grą nie polegało wyłącznie na szczerzeniu się do ekranu, nieraz subtelnie mnie rozbawiły. MidBoss poradził sobie z napisaniem czegoś, co wydaje się jednocześnie naturalne, dojrzałe i lekkie, nurzając to w rozmaitych, ale nienachalnych odniesieniach. Tematycznie to futurystyczny standard, więc poruszane w grze problemy najczęściej oscylują wokół kwestii świadomości maszyn czy konfliktu między tradycjonalistami a zwolennikami cyberulepszeń.

Świat bez hetero

To jednak nie wszystko. Ekipa MidBoss jest silnie zaangażowana w ruch LGBT – stworzyła film dokumentalny „Gaming in Color" i organizuje otwartą na mniejszości grową imprezę GamerX – i widać to w jej grze. W chwili pisania tej recenzji nie potrafię sobie przypomnieć (choć dopiero co, bo przedwczoraj, ukończyłam ROM) ani jednej heteroseksualnej pary, jaka występowałaby w produkcji, a homoseksualnych pamiętam kilka. Ciekawsze jest to, że wprowadzono je do fabuły tak zgrabnie i z taką delikatnością, że aż do teraz nie zdawałam sobie z tego sprawy. **Read Only Memories jest w dużej mierze grą o rozmaitych mniejszościach**, a w tej roli występują zarówno androidy, jak i fani wszczepów czy różnego rodzaju hybrydy, jak ludzie z zieloną skórą czy kocimi uszami.

W różnych momentach zabawy gra podpytuje głównego bohatera (w moim przypadku – kier) o tożsamość płciową czy preferencje żywieniowe, co sporo mówi o podejściu developerów do tolerancji w różnych dziedzinach. To, że Jess, posiadaczka wspomnianych kocich uszu, która zresztą nie bardzo miała w tej kwestii wybór, na dzień dobry wyzwała bohatera za stereotypowe traktowanie, naprawdę oddaje to, jak moim zda-

Dużo dialogów, mało akcji. To rzecz dla fanów powieści wizualnych.

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 8

- + Turing jest (są) słodziutkim androidem
- + urocza oprawa
- + zachęta do tolerancji
- + sympatyczna fabuła z mocnym finałem i różnymi zakończeniami
- − nic nie wnosi do cyberpunkowego standardu
- − wciąż za dużo tu głupot w rodzaju „potrzebuję parasolki, a tu akurat stoi ktoś z parasolką"
- − okazjonalne problemy z hitboksami

PEGI 3

- PRODUCENT: MILESTONE
- DYSTRYBUTOR: NP STEAM
- CENA: 110 ZŁ (PC), 200 ZŁ (PS4, XBO)
- WERSJA PL: PEŁNA
- MULTI: DO 16 GRACZY
- DEMO: STEAM, PSN, XBL
- PC: WIN 7/8/10, CPU 2 X 2,4, 4 GB RAM, GF GTX 660 TI/ATI R9 270X
- GATUNEK: WYŚCIGI

SÉBASTIEN LOEB RALLY EVO

Ogląda się za Citroënami: **gem**

Kroi się nam długi sezon rajdowy. Nie zdążyliśmy jeszcze na dobrą sprawę ustawić przełożeń pod Dirt Rally, gdy do swego Rally Evo zaprasza nas dziewięciokrotny mistrz świata WRC i zdaniem niektórych najwybitniejszy kierowca wszech czasów – Sébastien Loeb. I jak tu takiemu odmówić?

Pierwsze wrażenie, jak na produkcje włoskiego studia Milestone – twórców wszystkich, prócz ostatniej, gier serii WRC – okazuje się zaskakująco niezłe. **Rally Evo zdaje się przynajmniej średniobudżetowe, mieści naprawdę dużo wszystkiego, jest nadspodziewanie foremne i dźwięczne i na jogólniej daje radę.** Ma też ogromną przewagę nad Rally Troph... pardon, Dirtem Rally, bo lubi początkujących kierowców, którym oferuje poziomy trudności AI. Na średnim wciąż jest znośnie, a są jeszcze dwa wyżej, parę stopni wiarygodności uszkodzeń, możliwość „wycofania się" z wpadki, a nawet – o radości – kilka sposobów wizualnego pilotażu, w tym po prostu wycinek mapy. Da się też wynajmować samochody za część ceny ich zakupu, co pozwala na szybki dostęp do imprez mocniejszych kategorii, a to oznacza, że nawet mniej uzdolnieni rajdowcy będą w stanie zobaczyć coś więcej niż podstawową furmankę.

Dwie kariery mistrza

Zwłaszcza że w Sébastien Loeb Rally Evo jest kilka sposobów na realizowanie swej rajdowej pasji. Prócz losowego wyścigu jest też kariera, w której głównie zdobywa się reputację i pieniądze, ale także Loeb Experience (nieprzetłumaczone, mimo że gra jest w pełni po polsku), prowadzące śladami tytułowego mistrza. W tym drugim przypadku w każdy etap wprowadza autobiograficzny dokument, opowiadający losy Loeba od skromnych, napędzanych jedynie pasją początków po największe triumfy w WRC i legendarny hill climb na Pikes Peak. Ich zaliczanie, nawiasem mówiąc, odblokowuje jego ikoniczne Citroëny, więc warto się z nimi zmierzyć. Ostrzegam jednak, że o ile łatwo załapać się na kit cara Saxo, to poziom trudności szybko rośnie i już Xara wymaga przejazdów idealnych, tj. takich z każdym splitem na zielono. I powiadam wam, nie ma jak zaliczyć 0,67 sekundy straty na ostatnim.

Rally Evo, wbrew pozorom, nie ogranicza się jednak tylko do rajdów. Są w niej wzmiankowane „wspinaczki" na Pikes Peak (Loeb, zwany też „mistrzem asfaltu", ustanowił tam w 2013 samochodem o mocy konia mechanicznego na kilogram wagi czas 8:13,878, bijąc poprzedni o... półtorej minuty!). Ponadto znaleźć można tryb eliminacji (bądź ostatni!), ale także grupowego rallycrossu na zamkniętych trasach, a nawet bitwy sektorowej, w której należy ustanowić i utrzymać najlepszy czas odcinka. W trybie kariery nie trzeba przy tym wcale zaliczać ich wszystkich – wystarczy skoncentrować się na ulubionych, zbierając w nich reputację i kredyty na zakup czy wynajem samochodów wyższych klas. W Loeb Experience jednak prawo przejazdu pełnego Pikes Peak przynależy się tylko tym, którzy zaliczyli wszystkie poprzednie wyzwania. A jest o co walczyć – wrażenia z kiełznania 800 koni mocy na trasie, gdzie na zawrotach widać jedynie niebo, są nie-sa-mo-wi-te.

Ciasne ścieżki chwały

W naszym przypadku jednak niepobite okazały się klasyczne rajdy. W Sébastien Loeb Rally Evo dostępnych jest przy tym **300 kilometrów tras, co w zestawieniu z 50 modelami samochodów** – od lat 60. po współczesne – daje dziesiątki, jeśli nie setki godzin gry. Kierowanie wprawdzie jest ciut bardziej zręcznościowe niż choćby w Dirt Rally, ale za to trasy są autentycznie przerażająco ciasne. To nie są szutrowe autostrady – to leśne ścieżyny, które ledwie mieszczą nasz rozpędzony bolid. Do tego gra uwzględnia zmiany pogody (niedynamicznie, ale jednak) i pory dnia, więc można również walczyć z deszczem w nocy. Jest też wreszcie zupełnie odrębny tryb multiplayer, a więc i okazja, by pojeździć pod prąd. Najogólniej zatem, choć Rally Evo nie jest w stanie mierzyć się pod względem jakości produkcji z wielkimi tego świata, jak np. Forza Horizon 2, której Storm Island ogrywam do dziś, to bez wątpienia stanowi najlepsze z dotychczasowych rajdowych dzieł Milestone. |CDA|

Uwaga na XBO!

Przedpremierowo wersja na XBO była praktycznie niegrywalna. Fatalne było nieliniowe sterowanie i na domiar złego już drugi z mikrorajdów, od których rozpoczyna się kariera – ten w Australii – działał w ok. 10 klatkach na sekundę. Patch poprawił sytuację, ale i tak wersje PC i PS4 pozostają pewniejsze.

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 7
AUDIO 6

- + ciasne trasy
- + dwie kariery
- + 300 km tras i torów
- + 50 modeli samochodów
- + Pikes Peak
- − średniobudżetowość
- − okazjonalne problemy z kolizjami

PEGI ?

PRODUCENT: INTROVERSION SOFTWARE
DYSTRYBUTOR: NP. STEAM
CENA: OK. 122 ZŁ (28 €)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK

DEMO: BRAK
PC: XP/VISTA/7/8/10, CPU 2 X 2,4 GHZ, 4 GB RAM, GF 8600/ATI HD 5000

GATUNEK: EKONOMICZNA

PRISON ARCHITECT

Nadzoruje: **enki**

Can „Jardel" Karabacak wychodzi dziś warunkowo. Odprowadzam go do wyjścia kamerą ze smutkiem rodzica żegnającego pociechę wyjeżdżającą na studia. Był jednym z tych nielicznych „dobrych" więźniów, którzy trafili pod moją opiekę – uosobieniem pracowitości, uczciwości i dobrej woli. Z pewnym smutkiem konstatuję, że pewnie już tu nie wróci.

Karabacak miał sporo szczęścia – gdy tylko zamknęły się za nim drzwi, zaordynowałem już zbyt długo odwlekane przeszukanie wszystkich osiemdziesięciu cel i siedemdziesięciu pięciu więźniów. Parę minut potem okazało się wprost, jak wielu z nich nie zasłużyło na podobną rodzicielską miłość.

Więzienie – to jest to!

Pomysł na Prison Architecta narodził się podczas wycieczki Chrisa Delaya – jednej trzeciej developerskiego trzonu Introversion – do Alcatraz podczas pobytu w San Francisco w 2010 roku. Głowiący się od dłuższego czasu nad problemami trapiącymi produkcję Subversion projektant już w samolocie w drodze do domu zaczął gorączkowo rozrysowywać pomysły na rozbudowanie gry o poziom więzienny. Ostatecznie postanowił zawiesić pracę nad taktyczną grą o włamaniach na rzecz penitencjarnego tycoona. Od czasu pierwszego publicznego prototypu (wrażenia z wczesnej wersji gry opisywałem już w numerze 13/2012) tytuł rozrósł się w imponujący sposób, a **jego rozgrywka oparta jest na wielu współistniejących oboksiebie systemach oferujących rzadko spotykaną głębię symulacji.**

Zaskakująco złożona i grywalna symulacja zakładu karnego.

Stopniowo wprowadzają w nią kolejne misje stanowiącej samouczek kampanii, której poszczególne etapy w luźny sposób połączone są fabularnie, ale nie ulega wątpliwości, że główną rolę w Prison Architekcie gra tryb sandboksowy. Pozwala on graczowi zbudować własną ciupę od początku do końca i w pełni kontrolować to, co dzieje się wewnątrz jej murów (a przynajmniej mieć wrażenie owej kontroli).

A mury rosną

Zaczynamy zawsze od pustego kawałka gruntu przy drodze. To, nawiasem mówiąc, jedna z niewielu poważnych wad gry – brak tu różnorodnych „środowisk", które znacząco wpływałyby na rozgrywkę i czyniły budowę każdego więzienia zupełnie innym przeżyciem. Można, owszem, zaznaczyć opcję generowania jezior, lasów czy ruin budynków na dostępnym terenie, ale to w dużej mierze kosmetyka. Wykorzystując początkowe fundusze, nakazujemy budowę ogrodzenia i kilku pierwszych budynków, które zapewnią funkcjonalność ośrodka po przybyciu pierwszych osadzonych. Wewnątrz nich musimy zbudować cele (lub na początek jedną zbiorczą), prysznic, kuchnię, jadalnię i ewentualnie dziedziniec na świeżym powietrzu, żeby więźniowie nie kisili się cały dzień we własnym sosie. Mają oni swoje potrzeby, których spełnianie uspokaja ich i oddala groźbę buntu i innych nieprzyjemności.

Osobna rzecz to fakt, że wszystko budowane jest na żywo przez nieustannie uwijających się przez całą grę po okolicy robotników. To oni stawiają ściany, przynoszą elementy wyposażenia do budynków, ale też „gubią" narzędzia i często nieświadomie szmuglują kontrabandę. **Przez kilkanaście godzin dotychczasowej gry nie znudziło mi się jeszcze patrzenie nato, jak ochoczo wcielają w życie moje architektoniczne wymysły.** Pod tym względem są jak Settlersi do trzeciej potęgi. Ale choć stanowią dużą część personelu więzienia, to nie o nich ani strażnikach jest ta gra.

Ręce do góry, nogi szeroko

Główną rolę w Prison Architekcie grają więźniowie. W dużej liczbie stanowią prawdziwy żywioł. Amorficzny organizm gotowy jednogłośnie zbuntować się przeciw złym warunkom życia, złożony z dziesiątek jednostek o różnorodnych osobowościach, budowie fizycznej i przeszłości, która w zasadniczy sposób może wpływać na to, jak są traktowani przez innych. Każdy z nich jest dla więzienia skarbem, bo przynosi mu pieniądze, ale może być również prawdziwym utrapieniem.

Gdy jest się gospodarzem dla 50 i więcej różnorakich indywiduów, trudno śledzić życie każdego z nich z osobna (choć, gdy się uprzeć, da radę). Zapanowanie nad nimi ułatwione jest przez kilka mechanizmów, w tym przede wszystkim harmonogram,

Introver... kto?

Brytyjczycy robili gry niezależne na długo, zanim słowo „indyk” stało się popularne. Założone w 2001 roku trzyosobowe studio przed Prison Architectem wydało 5 gier, z których najważniejszymi były niezapomniany symulator hakera Uplink (2001), intrygujący amalgamat gatunkowy Darwinia (2005) i kontrowersyjny symulator wojny nuklearnej DEFCON (2006). Zawieszony projekt Subversion powstawał w latach 2007-2011.

według którego przebiega każdy dzień. Jest w nim miejsce na sen, prysznic, czas wolny, wizytę na spacerniaku, jedzenie i pracę. Grupy więźniów o różnym rygorze mogą mieć do tego różnie zorganizowane zajęcia. Wraz z dobudowywaniem kolejnych bloków więziennych, warsztatów, klas, bibliotek, izb chorych czy pomieszczeń służbowych ogarnięcie wszystkiego robi się coraz trudniejsze. Do tego dochodzą programy resocjalizacyjne i rehabilitacyjne (część osadzonych jest uzależniona od alkoholu, część od narkotyków), no i czas wolny, kiedy to więźniowie rozpełzają się po różnych kątach całego kompleksu. Czy to na spacer, czy to w innym celu.

Nie zapomnę, gdy pierwszy raz zupełnie przypadkiem trafiłem na prawdziwego „przedsiębiorcę” wśród osadzonych. Wywąchał go pies patrolujący ze strażnikiem (nie miałem jeszcze wtedy zainstalowanych wykrywaczy metalu), a po przeszukaniu w jego celi znaleziono telefony komórkowe, nożyce, młotki, leki i cholera wie co oprócz tego. Takie rzeczy działy się tuż pod moim nosem?! Po odblokowaniu funkcji wywiadu mogłem się dokładnie dowiedzieć, którędy kontrabanda trafiła do środka (część przez kuchnię, większość została po prostu przerzucona przez ogrodzenie – zorganizowanie czegoś takiego, gdy ma się komórkę, jest o wiele łatwiejsze) i zacząć jakoś temu procederowi przeciwdziałać.

Primus inter pares

Z biegiem czasu (a był okres, gdy mijały kolejne godziny, a ja niechętnie wstawałem nawet na siku) wśród masy ludków w pomarańczowych i szarych wdziankach zacząłem zauważać kilku, którzy się spośród nich wyróżniali. Jednym z nich byłów „przedsiębiorca”, Matt Cocks, który wcale nie zaniechał gromadzenia „towarów luksusowych” po pierwszym przyłapaniu. Innym był Warren Taylor – osadzony o podwyższonym stopniu niebezpieczeństwa. Niebywale szybki i mający problemy emocjonalne kwalifikujące go do terapii psychiatrycznej, ale zarazem znakomity informator dla ochrony, wskazujący, kto chowa pod materacem kontrabandę i który z kapusiów powinien bać się o swoje życie. Taylor z jakiegoś powodu każdego dnia znajdował sposób, żeby trafić do izolatki – czy to po burdzie pod prysznicem, czy przemycając leki do celi – ale był jednocześnie niebywale pomocny. No i wreszcie Can Karabacak. Więzień, któremu osobiście – jako jedynemu! – obniżyłem rygor do minimalnego. Jako pierwszy ukończył kurs obsługi maszyn w warsztacie i sam wykonał 30 tablic rejestracyjnych, na których produkcję moja placówka dostała rządowy grant. Kiedy któregoś dnia spróbował wynieść młotek przez wykrywacz metalu i został złapany, poczułem się po części rozczarowany i zdradzony.

Dzięki potężnej bazie proceduralnie generowanych postaci nawiązujących unikatowe interakcje między sobą **Prison Architect potrafi bawić długo**. Nawet pomimo tego, że siłą rzeczy w wielu miejscach, projektując rozgrywkę, Introversion musiało pójść na skróty. Zwykłe cele muszą być jednoosobowe mimo występowania łóżek piętrowych (te pasują wyłącznie do dormitoriów). Jedynie więźniowie mogą i muszą spać – strażnicy i reszta obsługi po prostu odpoczywa na sofie. Budynki mają tylko jedną kondygnację (nie licząc podziemnych kabli elektrycznych i rur, które trzeba zresztą pociągnąć, żeby każdy miał światło i wodę). Jednego pomieszczenia szkoleniowego można używać tylko raz dziennie przez kilka godzin, a przez pozostały czas stoi puste. I tak dalej.

Jak Michael Scofield

Nic nie szkodzi – **rozbudowa i utrzymywanie porządku w murach więzienia wciąż sączajmujące, a mechanizmy napędzające rozgrywkę nieodmiennie imponują**, pozwalając eksperymentatorom celowo wszczynać zamieszki po to, by obserwować, jak rozwija się konflikt ze strażnikami, jak wzniecane są pożary i jak gaszone przez wezwanych na miejsce strażaków. Mimo statusu „wyszedniętej” gra jest zresztą stale rozwijana i bez wątpienia część trapiących ją problemów zostanie w przyszłości rozwiązana. Na razie jednak znudzonym budowaniem PA oferuje nie tylko dzielenie się własną twórczością w Warsztacie Steama, ale również przygodę w stylu „Prison Breaka”!

W trybie ucieczki przybywamy do własnego czy pobranego cudzego zakładu i próbujemy z niego uciec, najlepiej tunelem wykopanym we własnej celi. Najpierw jednak trzeba zdobyć reputację, na przykład tłukąc ludzi naokoło (ale tak, żeby strażnicy nie widzieli), rozwinąć swoje atrybuty, zebrać gang i skitrać zestaw narzędzi potrzebnych do wyfedrowania sobie drogi ku wolności. No i poza tym fajnie jest spojrzeć na całość z tej drugiej strony, bez konieczności wcześniejszego osobistego popełnienia jakiegoś przestępstwa.

To najlepsza do tej pory gra brytyjskich weteranów, **z którą zdecydowanie warto się bliżej zapoznać**. Jeżeli dobrze bawiłeś się przy Cities: Skylines, przyjemnie spędzisz czas i tutaj. |CDA|

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 7
AUDIO 5

+ rozbudowane mechanizmy rozgrywki
+ budowanie na żywo
+ tryb ucieczki

− niewielka różnorodność terenów
− niedoskonałe polskie tłumaczenie

PEGI ?

PRODUCENT: CLIMAX STUDIOS
DYSTRYBUTOR: STEAM, PSN, XBL
CENA: OK. 45 ZŁ (PC, 10 €), 42 ZŁ (PS4), 40 ZŁ (XBO)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PS4
DEMO: BRAK
PC: WIN 7/8/10, CPU 2 X 2,6 GHZ, 2 GB RAM, GF GTS 450/ATI HD 5770

GATUNEK: SKRADANKA/AKCJA

ASSASSIN'S CREED CHRONICLES INDIA

Na grę patrzy się z przyjemnością, ale szczegółom lepiej się nie przyglądać.

Trzecie Kroniki już sobie odpuści: CormaC

Pamiętając dwa wieczory spędzone w dość miłym towarzystwie chińskiej asasynki Shao Jun z pierwszych Kronik, chętnie zgłosiłem się po recenzencki egzemplarz ich kontynuacji, by sprawdzić, w którą stronę twórcy pociągnęli obiecujący odprysk telenoweli Ubisoftu. Najkrótsza odpowiedź brzmi: w żadną.

Pierwsze wrażenie absolutnie nie zapowiadało tego, że niecałe sześć godzin później przywitam napisy końcowe głębokim westchnieniem ulgi. Rozwodnione akwarele użyte do odmalowania XVI-wiecznych Chin, w których polowała Shao Jun – miejsca klimatycznego, ale monotonnego wizualnie – zastąpiono soczystymi czerwieniami, intensywnymi zieleniami, odważnymi fioletami. **Są momenty, gdy skąpane w promieniach słońca Indie wyglądają znakomicie.** Szkoda tylko, że nie mają tej artystycznej wyrazistości, jaka cechowała poprzednie Kroniki – pojawiające się tu i ówdzie orientalne ornamenty i zawijasy (np. zastępujące krew) można było chyba wykorzystać śmielej. Tak czy inaczej w kwestii oprawy Brytyjczycy poczynili widoczny postęp.

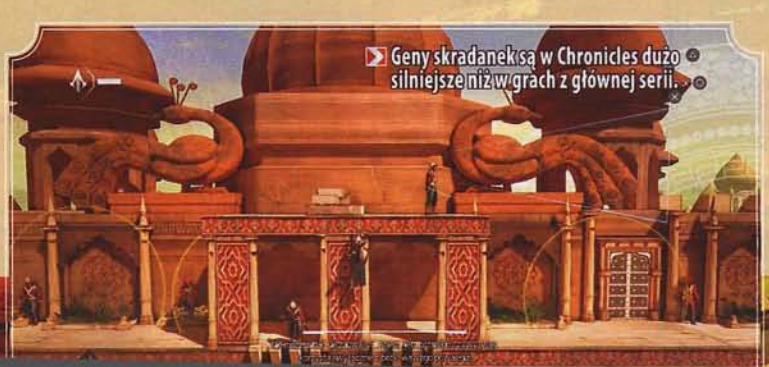
Gwizdkiem i mieczem

Nie udało się niestety zrobić tego samego z fabułą. Opowiastka o kaszmirskim asasynie Arbaazie Mirze podążającym śladami templariuszy ostrzących sobie zęby na Koh-i-Noora (jeden z największych diamentów świata, a w grze, jakżeby inaczej, fragment Edenu) ma stężenie leku homeopatycznego, a rysowane przerywniki, choć króciutkie, nudzą dialogami równie bezbarwnymi co główny bohater i recytowanymi bez zaangażowania. Historia jest też bezwartościowa w kontekście asasyńskiego uniwersum, którego twórcy postanowili nie wzbogacać.

Rozgrywka pozostała w zasadzie niezmieniona – to wciąż platformówko-skradanka 2,5D. Na wyposażeniu Arbaaza znalazły się gwizdek i rzutki pozwalające wabić wrogów, odbijające się od ścian chakramy przydatne np. do przecinania lin, bomby dymne i miecz. W toku przygody chłopak posiądzie też powiązane z odnawialnym paskiem zdolności paramagiczne (np. niewidzialność podczas biegu pomiędzy osłonami). Gra analizuje poczynania gracza i ocenia je w ramach trzech stylów gry – ducha (nie dałeś się wykryć i nikogo nie skrzywdziłeś), dusiciela (niepostrzeżenie eliminowałeś wrogów, pozbawiając ich przytomności) i asasyna (zabijałeś). Sugeruje to, że można grać po swojemu, ale **bardzo wyraźny nacisk położono na unikanie wzroku strażników.** Otwarta konfrontacja najczęściej prowadzi do śmierci (choćby dlatego, że w przeciwieństwie do dużych AssCreedów nie da się tu błyskawicznie zwiać po dachach na drugi koniec miasta), a prosty system walki jest tu po to, żeby był, a nie żeby cieszył. Poza tym wysokie oceny punktowe osiąga się wyłącznie jako duch, a te niezbędne są do odblokowywania ulepszeń pokroju większej torby na bomby.

O mój asasynie, rozwijaj się

Upgrade'y są o tyle istotne, że poziom trudności odczuwalnie podniesiono, często odwołując się przy tym nie do bardziej wymagających projektów etapów, lecz do tanich, irytujących zagrań. Im dalej, tym częściej karany jesteś za chwilę nieuwagi natychmiastowym zgonem lub oblaniem misji. Pół biedy, jeśli faktycznie jest to nieuwaga, gorzej, jeśli np. z winy nieprecyzyjnego sterowania niechcący opuścisz kryjówkę lub odpalisz pułapkę, ginąc na miejscu. ACC: India to tytuł dla cierpliwych. Ja **najlepiej bawiłem się wtedy, gdy odchodził od skradankowej konwencji** i kazał mi uciekać w prawo przed wnerwionymi słoniami, skakać po sypiących się ścianach czy likwidować strażników karabinem snajperskim tak, by ich koledzy tego nie zauważali. W grze zdecydowanie brakuje emocjonujących momentów, które z nawiązką wynagradzałyby obecność tych drażniących czy po prostu nudnych. Szkoda, że twórcy nie wysilili się na rozwinięcie formuły ACC: China – która już tam nie była przecież odkrywcza – i obudowanie jej pomysłowymi fajnostkami. India nie jest złą grą, ale rozczarowuje swoją przeciętnością i zachowawczością. |COA|



Geny skradanek są w Chronicles dużo silniejsze niż w grach z głównej serii.

OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 7
AUDIO 7

+ wygląda naprawdę nieźle
+ całkiem fajne momenty zręcznościowe

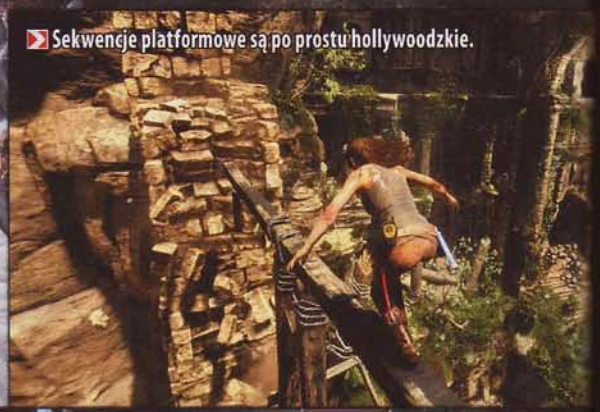
– to powtórka z ACC: China
– bywa irytująca i wymaga cierpliwości
– niepewne sterowanie
– cienka fabularnie

RZUĆ WYZWANIE NIEŚMIERTELNYM
BOGOWIE EGIPTU
GODSOFEGYPT.MOVIE
2D, 3D, IMAX 3D
#GODSOFEGYPT
W NAJLEPSZYCH KINACH OD 26 LUTEGO RÓWNIEŻ W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ

PEGI 18

- PRODUCENT: CRYSTAL DYNAMICS
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: OK. 140 ZŁ (PC), 160 ZŁ (X360), 180 ZŁ (XBO)
- WERSJA PL: PEŁNA
- MULTI: BRAK KLASYCZNEGO
- GRALIŚMY NA: PC
- DEMO: NA XBO
- PC: WIN 7/8/10, 2 X 3,1 GHZ, 6 GB RAM, GF GTX 650/ATI HD 7770

- GATUNEK: AKCJA


Sekwencje platformowe są po prostu hollywoodzkie.

Tytułowe grobowce to rozbudowane zagadki środowiskowe.

RISE OF THE TOMB RAIDER

Zakochany od drugiego wejrzenia: **gem**

Przez trzy miesiące świetny Rise of the Tomb Raider dostępny był jedynie na Xboksach. Teraz czas wyłączności minął i fani serii mogą zapoznać się z nim także na PC. I okazuje się, że w świecie klawiatur i myszy prezentuje się lepiej niż pierwowzór!

Zanim jednak zajmiemy się technikaliami, pora na parę zdań stosownego wprowadzenia. Rise of the Tomb Raider powstał w Crystal Dynamics, studiu twórców poprzedniczki i stanowi bezpośrednią kontynuację historii Tomb Raidera z 2013 roku. W skrócie – Lara Croft wciąż dochodzi do siebie po pamiętnym finale z Yamatai i jednocześnie stara się przywrócić dobre imię swego nieżyjącego ojca. Tropiąc jego ostatnią obsesję, trafi kolejno w piaski, a potem w śniegi i nie tylko, gdzie stawi czoło złowrogiej organizacji, która nie zawaha się nawet przed ludobójstwem, byle osiągnąć zamierzony cel. Za fabułę RotTR ponownie odpowiada Rihanna Pratchett, córka nieodżałowanego Sir Terry'ego, która tym razem najogólniej dała radę: **gra się klei, potrafi zaskoczyć i – co najlepsze – praktycznie daje pewność ciągu dalszego**(*). Cieszy też, że osobnik odpowiedzialny wcześniej za makabryczne animacje śmierci Lary trafił wreszcie najwyraźniej do stosownego zakładu zamkniętego i teraz pełnią one funkcję głównie informacyjną, nie stanowiąc już wyrazu chorej fascynacji animatora. Aktorki użyczające Larze głosu – w polskiej wersji ponownie Karolina Gorczyca – odetchnęły bez wątpienia z ulgą.

Strzelaniny mają moc i ciężar prawdziwych shooterów.

#laracroftrules

Formuła nowego Tomb Raidera rozwija dodatkowo kanon gatunku. Zgrabnie łączy fragmenty zręcznościowe i walki zarówno wręcz, jak i przy użyciu broni palnej, w każdym z tych aspektów zresztą bijąc na głowę konkurencję spod znaku Uncharted. Rozwinęła także wobec poprzednika system skradania się, wprowadzając prosty, ale genialny wskaźnik odosobnienia przeciwników, co pozwala polować na nich jak nigdy wcześniej. Podobnie prosty, ale skuteczny jest system tworzenia użytecznych przedmiotów – również w biegu, bez wchodzenia do menu gry. I wreszcie dla mnie osobiście główny atut Rise of the Tomb Raider – ma mniej liniową strukturę i sporo więcej zachwycających grobowców do rozpracowania i rozgrabienia. Lokacje są przy tym w mniejszym lub większym stopniu otwarte i wypełnione sekretami, których część poznać można, dopiero dysponując sprzętem zdobywanym w późniejszych etapach kampanii. Wszystko to sprawia, że nowy Tomb Raider **to jedna z niewielu produkcji, które z ogromną przyjemnością ukończyłem po raz drugi. I co więcej, zamierzam do niej powracać** – także po to, by zaliczać obiecane fabularne dodatki, takie jak dostępna już teraz Świątynia Wiedźmy, z rodzimą Babą Jagą w roli głównej.

#pcmasterrace

I przyznam, że mam problem z wyborem platformy, bo jakkolwiek lubię swoją konsolę, to Rise of the Tomb Raider na PC jest obiektywnie lepsza. Zwłaszcza dzięki przewadze technologicznej, jaką mają najsłabsze nawet gamingowe pecety nad konsolami, jest nieporównywalnie ładniejsza – szczególnie w rozdzielczościach wyższych niż zwykłe Full HD. Naturalnie by cieszyć się jej filtrowaniem anizotropowym, teselacją deformującą śnieg i cieniowaniem HBAO+ Nvidii (ale uwaga, gra działa bez zarzutu także na kartach AMD) wymagany jest naprawdę mocny sprzęt – przynajmniej quad i GF 960 GTX. Z drugiej strony jednak dzięki obszernej liście opcji graficznych możliwa jest komfortowa gra również na konfiguracjach sprzed paru lat. Zmniejszony został także input lag – czyli opóźnienie kontrolera – dzięki czemu zarówno sekwencje zręcznościowo-platformowe, jak i łupanie czerepów rubasznych jest jeszcze bardziej naturalne. Zwłaszcza że jak na pecetowego hardkora przystało, grałem przy użyciu klawiatury i myszy, a więc kontrolerem ultraprecyzyjnym, stworzonym do headshotów. Koniec końców Rise of the Tomb Raider **nie tylko godnie realizuje najlepsze tradycje serii, lecz także staje się wzorcem do naśladowania** dla gier swego gatunku – także na PC. |CDA|

Najlepszy Tomb Raider w najlepszej formie.

OCENA **9+**

GRYWALNOŚĆ 10
WIDEO 9
AUDIO 8

- + najlepszy Tomb Raider w historii
- + niezrównana jakość wersji PC
- + zmniejszony input lag
- − wysokie wymagania sprzętowe
- − za mała, za krótka!!!

(*) W trakcie Gamescomu Square Enix potwierdził zresztą nasze przypuszczenia – trzecia część nowego Tomb Raidera jest już w prod...

PEGI ?

PRODUCENT: DANIEL MULLINS GAMES
DYSTRYBUTOR: STEAM
CENA: OK. 22 ZŁ (5 €)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK
DEMO: TAK
PC: DZIAŁAJĄCY

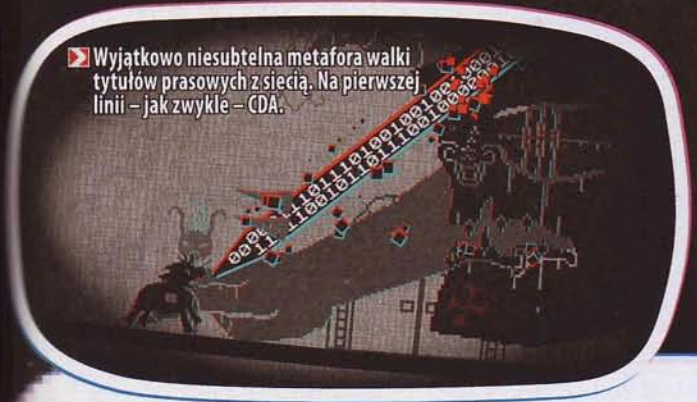
GATUNEK: AKCJA/LOGICZNA

PONY ISLAND

Pisuar przywlókł: **Papkin**

Zazwyczaj to ty bawisz się grą.

Tym razem to gra bawi się tobą.



Wyjątkowo niesubtelna metafora walki tytułów prasowych z siecią. Na pierwszej linii – jak zwykle – CDA.

Podpis ten nie ma w gruncie rzeczy za dużo sensu, bo przecież i tak te białe litery będą się stapiały z białymi literami obecnymi na screenie, a nawet, jeśli pojawią się znaki innego koloru, to jestem złośliwy, stąd i tak nie będą one widoczne. Redaktor naczelny kazał mi rozważyć problem we własnym serduszku, ale jeszcze się nie nauczył, że nie mam serduszka, a już szczególnie litości dla wzroku naszych czytelników. Bez urazy, ale płacą mi od linijki. Czerwień jest ładna, lubię też żółty. Mam natomiast prywatny problem z kolorem, jaki wielu z was określiłoby jako „jasnawy fiolet", choć w istocie mowa o niebieskim. Idę robić recenzję Age of Decadence, pa, pa, pa, poker fejs, pa, pa, poker fejs (na,

Być może jej tytuł tego nie sugeruje, ale czytacie właśnie o doświadczeniu niepokojącym. I nie chodzi mi nawet o to, że ubrano je w infernalną stylistykę, jaka początkowo budzi zresztą raczej uśmiech politowania. Pony Island to jakiś przedziwny twór, który łamie pakt między grą a graczem, sprawiając wrażenie – i błagam, nie śmiejcie się z tej linijki – świadomego organizmu.

Aladdin Sane

W przyszłym roku minie sto lat, od kiedy Marcel Duchamp, ojciec chrzestny dadaizmu, przywlókł na wystawę Społeczeństwa Zjednoczonych Artystów kluczowe dla rodzącego się nurtu antydzieło – „Fontannę" (nie bawmy się zresztą w nazewnicze gierki: pisuar). Duchamp zadrwił z socjety, a jego śladami poszli inni prowokatorzy, czego pokłosiem są dziś twórczynie malujące obrazy za pomocą wymiotów, muzea, w których role eksponatów odgrywają ludzkie zwłoki, a także performance polegający na przybiciu do płyty rynku własnego worka mosznowego.

Być może o Pony Island nie przeczytacie w książkach o historii sztuki, ale tytuł kpi sobie z gry komputerowej równie mocno, jak z instalacji artystycznych zakpił sobie Duchamp. W dodatku potrafi podlać prowokację taką dawką niepokoju, że ja – dorosły przecież cerber, co przy „Smakoszach", „Paranormal Activity" i „Ringach" co najwyżej parska – autentycznie miewałem podczas dwuipółgodzinnego posiedzenia ciary.

A Lad Insane

W słusznie minionym 2015 w dobrym tonie było ekscytować się Undertale'em – bo burzy czwartą ścianę, bo potrafi wykroczyć „poza" rozgrywkę. Ot – przykładowo – jeśli wczytamy po ubiciu Toriel zapis stanu gry, by sprawdzić, czy też da się bossówkę oszczędzić: jedna z postaci zwróci nam uwagę na oszustwo. Tego typu rozwiązania budziły ciekawość. Tyle tylko, że przy tym, co nawywijał na ekranie architekt „kucyków", Dany Mullins, Toby Fox jawi się jako niewinny chłopiec uprawiający miłość wyłącznie w pozycji misjonarskiej i traktujący kalendarzyk małżeński jako jedyną dopuszczalną formę antykoncepcji. **Mullins stworzył metagrę, która bawi się tak swoimi założeniami, jak i przyzwyczajonym do schematów elektronicznej rozgrywki odbiorcą.**

Gdybym musiał wskazać tu jakąś esencję – jest nią prosta, scrollowana platformówka. Kuc – ehm – biegnie w prawo, skacze przez przeszkody, niekiedy musi pokonać kilku przeciwników za pomocą lasera. Wcale nie mniej ważne są łamigłówki – początkowo po prostu kreatywne, w ostatniej ćwiartce: trudne. Całość obudowano jednak licznymi wolframi. Właściwie od początku Pony Island daje nam do zrozumienia, że znajdziemy się wewnątrz uszkodzonego systemu operacyjnego, który powinniśmy odchodzić i łamać. To akcja zaprosi nas na pulpit i każe grzebać w plikach, to poprosi o uzupełnienie uszkodzonego fragmentu kodu, to przymusi do odnalezienia w odcjach jakiegoś „zapomnianego" przez developerów rozwiązania. Nie wymaga to żadnej wiedzy programistycznej. Wymaga natomiast umysłu zarówno logicznie myślącego, jak i skorego do niekonwencjonalnych rozważań.

Oprawa jest szczątkowa, sprawia wrażenie niedbałej, ale to najbardziej uporządkowany bałagan, z jakim miałem do czynienia. Ohyda czemuś tu zresztą służy. Piekło można przyoblec w piękne tekstury, wprawione w fantazyjne ruchy przez animatorów. Płomienie da się uzupełnić efektami cząsteczkowymi, co się zowie. Ale surowość Pony Island przemawia do wyobraźni znacznie, znacznie sugestywniej. Świetnie sprawdzają się także pejzaże dźwięków, na jakie składają się trzaski, szumy i górująca nad wszystkim linia basu, a nie orkiestrowe kompozycje.

To kompletne, przemyślane doświadczenie, które zasługuje na to, by dotrzeć do setek tysięcy graczy. Być może zauważyliście, że wasz skromny recenzent wije się jak piskorz, byle nie mówić o nim za wiele, ale – mimo wszystko – zwierzcie mu, **poświęćcie tych lichych pięć ojro i 2,5 godziny. Nawet jeśli w drugiej połowie tytuł nieco wytraca impet**, to przeciekawy eksperyment, któremu warto się poddać. |CDA|

Okiem MQca

OCENA 6

Wyrafinowane wycieczki Papkina w moją stronę (patrz: minus gry) i nieszablonowe złożenie tej recenzji (szczególnie podoba mi się moje zdjęcie, wyładniałem!) nie przykryją tego, że Pony Island to żadne objawienie. Jest tu parę pomysłowych rozwiązań, a gra sugeruje, że trzeba próbować łamać zasady i podchodzić do rozgrywki nieszablonowo. Niestety to nieprawda, bo szybko okazuje się, że mamy do czynienia z mieszanką prostej zręcznościówki z niezbyt ciekawą grą logiczną, tyle że podaną w oryginalnym sosie. Warto zagrać, ale nie spodziewajcie się cudów.

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 7
AUDIO 7

+ momentami zabawna, często niepokojąca
+ kreatywne łamańce głowy
+ nigdy nie wiesz, czego się po niej spodziewać
+ potrafi zagrać własną brzydotą

− kuce to antypatyczne stworzenia
− pumpkiny też

PEGI ?

PRODUCENT: OOINTAH
DYSTRYBUTOR: NP. STEAM
CENA: OK. 62 ZŁ (15 $)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

DEMO: BRAK
PC: XP/VISTA/7/8/10, CPU DWURDZENIOWY, 1 GB RAM, GRAFIKA 512 MB

GATUNEK: TOWER DEFENSE/AKCJA

DEATH BY GAMESHOW

Wbrew pozorom gra potrafi być bardzo krwawa.

Gość z mechanicznym chwytakiem wysadzający budynki – toż to Just Cause 3!

Może jest za głupi: **Monk**

„Idiokrację" obejrzałem tuż przed odpaleniem gry, która ma być „listem miłosnym" do reżysera filmu, Mike'a Judge'a. Po wnikliwej analizie epistolograficznej dochodzę do wniosku, że autorzy Death by Game Show najbardziej upodobali sobie te fragmenty komedii, w których pojawia się bohater nadawanego na Kanale Przemoc programu „Ał, moje jaja".

Zniechęconym internetowymi ocenami obrazu wyjaśniam – „Idiokracja" to może mało subtelna, ale celna satyra na konsumpcjonizm i postępujące skretynienie społeczeństwa. Do niezwykle „ciemnej" przyszłości trafia XXI-wieczny przeciętniak, a i tak w związku z nadmiarem IQ niemal spotyka go lincz.

Futurama

Podobną wizję serwują twórcy ze studia Oointah. W zrobotyzowanym świecie tumanów podtatusiały bohater okazał się wykraczać poza standardy homo sapiens, metalowi nadzorcy postanowili więc go – dla przykładu i z dużą pompą – zlikwidować. Niestety w którymś momencie autorzy gry zderzyli się z rzeczywistością domykania budżetu, więc choć tytuł wywodzi się z koncepcji „otwartej sandboksowej strategii", w DbGS fabularna droga do wolności tylko grzechocze w tle, by uzasadnić przejście **50 coraz bardziej doprowadzających do szaleństwa kilkuminutowych arcade'owych poziomów**.

Urocza forma i brutalny poziom trudności.

Te znajdują się na szeregu mikroplanet, na które uczestnik tytułowego teleturnieju jest dostarczany wraz z przypiętą do kostki machiną wypluwającą sojusznicze roboty. Zwykle zadanie polega na zebraniu odpowiednich funduszy, otrzymywanych dzięki złomowaniu oddziałów organizatora i wysadzaniu jego budynków, a następnie dotarciu na czas do rakiety ratunkowej, ale niekiedy wystarczy utrzymać się przy życiu za pomocą ograniczonych zasobów albo zdemolować wszystko na planszy. Zbierane miliony służą do śrubowania rekordów i w chwili śmierci przepadają w całości.

Walczcie, moje dzieci

Urzekł mnie kontrast między kreskówkowością robotów, dźwiękami à la simlish i popkulturowymi one-linerami („these aren't the droids you're looking for" na którejś tablicy czy bełkotliwe „get to the chopper", które sygnalizuje gotowość do ewakuacji) a tym, jak brutalny robi się szybko poziom trudności. Mimo że dzięki dwóm wymiarom wróg napiera co najwyżej z dwóch stron, **DbGS wymaga mikrozarządzania niczym typowe tower defense** (Bogu dzięki za aktywną pauzę!) i podnosi wyzwanie przynajmniej do kwadratu, dorzucając do i tak wściekle gotującej się zupy składniki zręcznościowe. Oto bowiem w tej cudnie kolorowej grze należy: stawiać budynki w maksimum dziesięciu wersjach i na dwóch poziomach zaawansowania, produkować do dziesięciu typów robotów, uważając na limit wypuszczonych jednostek i naładowanie tworzącej je maszyny, kontrolować podopiecznych (np. zawracając stale maszerujące droidy, by nie wpadły na elektryczne ogrodzenie czy mającego wysadzić się kamikaze) i używać np. leczenia, a ponadto podczas walki na okrągłowyławiać spomiędzy walczących „tonące" w planecie monety i znajdźki, unikając szkodliwych efektów, kręcić „kołem fortuny" i, nade wszystko, nie dać się zabić ani nie pozwolić na wysadzenie mobilnej fabryki.

HAL 9000 kule nosi

Wypowiedzenie na jednym oddechu ostatniego zdania z wcześniejszego akapitu nijak ma się do zapasów z DbGS. I choć nauka obronnej żonglerki połączonej ze stałym napieraniem satysfakcjonuje, doskwiera przesadna losowość rozgrywki. O wypadaniu monet i przeszkadzajek czy łupach z koła fortuny decyduje ślepy los, a np. takie wybuchające beczki czasem ledwie zranią, gdy wylądują na głowie, by innym razem zjeść pół paska życia, upadłszy metry obok. W końcu potrzebne staje się też częste powtarzanie poprzednich poziomów, by uzupełnić zapas fantów. Niestety i wtedy bywa, że gdy zużycie grindowanych przez godzinę gratów w końcu pozwoli ci nabić wymagane punkty, kamera sama odpłynie w bok, by pokazać czekającą rakietę... ale gry to nie zatrzyma i sekundę później gdzieś poza kadrem droid samuraj one-shotnie twego grubasa, a wtedy pozostanie tylko /ragequit. Jeśli jednak lubisz intensywnie maksować podobne tytuły, spokojnie podbij ocenę o jeden.

PS: Da się obniżyć poziom trudności, ale ponieważ zmniejsza to wysyp monet, ułatwienie bywa złudne. **[CDA]**

Zrób to sam

Ukończenie 40 poziomu odblokowuje edytor, który pozwala tworzyć własne etapy, ale i edytować dostępne sprite'y oraz teksty wyświetlane na tabliczkach czy „wypowiadane" przez droidy. Nowe funkcje edytora pojawią się w marcu razem z paczką 30 gotowych wyzwań i świeżym trybem gry.

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 8
AUDIO 8

+ świeży, dobrze zrealizowany pomysł
+ przyjemna oprawa
– RNGesus bywa kapryśny
– potrzebny grind

DEATH BY GAME SHOW

PEGI ?
PRODUCENT: STYGIAN SOFTWARE
DYSTRYBUTOR: STEAM LUB GOG
CENA: OK. 60 ZŁ (14 €)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK
DEMO: BRAK
PC: WIN XP/7/8/10, CPU 1,6 GHZ, 2 GB RAM, GRAFIKA Z OBSŁUGĄ SM 2.0

GATUNEK: RPG

UnderRail

Przetrwał apokalipsę (znowu): **Cursian**

Zanim zaczniesz czytać ten tekst, zadaj sobie pytanie: jak dobrze pamiętasz lata 90. i czasy świetności pierwszych Falloutów? Jeśli to dla ciebie zamierzchła przeszłość, raczej nie masz tu czego szukać, bo bez znieczulającej mocy nostalgii UnderRail okaże się zapewne kompletnie niestrawny.

Okazję do przejechania się wehikułem czasu zawdzięczamy przede wszystkim Dejanowi Radisicowi, niezależnemu zapaleńcowi, który zaczął dłubać nad projektem jeszcze w 2008 roku. Po siedmiu latach harówki, licznych uaktualnieniach, zmianie tytułu (z Timelapse Vertigo) i długim postoju w early accessie ukazała się wreszcie finalna wersja jego dzieła. Wspominam o tym, bo chciałbym uświadomić wam, że w tym przypadku zdecydowanie nie mamy do czynienia z kolejnym pośpiesznie skleconym gniotem, ale całkiem sensowną, przemyślaną produkcją.

Jak Głuchowski spotkał Pip-Boya

Potęga niegdysiejszych tytanów gatunku, będących dla tej gry wzorem, opierała się na dwóch filarach: świetnej fabule i ciekawej mechanice. Pod tym pierwszym względem UnderRail wypada niestety dość blado i leci po linii najmniejszego oporu. W wyniku wielkiej katastrofy powierzchnia stała się niezdatna do życia, więc niedobitki ludzkości zadekowały się w tunelach bliżej nieokreślonego metra. Gracz wciela się w nowo zwerbowanego mieszkańca jednej ze stacji i bierze na siebie ciężar rozwiązania wszystkich miejscowych problemów. W tle przewijają się bandyci, mutanci oraz potężny konglomerat Zjednoczonych Stacji wraz ze swym zbrojnym ramieniem, Protektoratem. Trzymanie się sprawdzonych motywów nie jest dla mnie grzechem samo w sobie, ale **scenariuszowi wyraźnie brakuje polotu**, który przykuwałby do monitora i zmuszał do zapomnienia o bożym świecie. Co ciekawe, sam autor otwarcie przyznaje, że „pisarstwo nie jest jego mocną stroną", i skupił się przede wszystkim na gameplayu. Szczęśliwie w tym aspekcie poszło mu o niebo lepiej.

Dwa oblicza przeszłości

Jednym z największych atutów gry jest rozbudowany system rozwoju postaci. Radisic określa go jako połączenie falloutowego S.P.E.C.I.A.L-a z zasadami D&D i ma w tym sporo racji. Oprócz standardowych cech (siła, zręczność, inteligencja itd.) możemy wybierać spośród kilkunastu umiejętności (m.in. otwierania zamków i zastraszania) oraz całej sterty perków. Na szczególną uwagę zasługują zdolności psioniczne. Dzięki nim wzmocnisz ataki wręcz, przyzwiesz lodowe pociski, oszołomisz przeciwników i wywołasz inne efekty, o których Valut-Tecowi się nie śniło. Pieczołowite planowanie własnego rozwoju jest o tyle ważne, że produkcja regularnie przeprowadza testy poszczególnych statystyk – zarówno podczas rozmów, jak i (znacznie częściej) w praktyce.

Do większości problemów da się podejść na kilka sposobów. Przykładowo strzeżone przez potężne roboty ruiny można przebiec z bronią w ręku i pieśnią na ustach, ale znacznie lepiej zatrzymać się na chwilę i poszukać bezpieczniejszej drogi. Kanały wentylacyjne pozwolą włamywaczom ominąć większość niebezpieczeństw, podczas gdy zdolni hakerzy bez większego trudu przeciągną na swą stronę automatyczne wieżyczki i poczekają, aż te odwalą za nich brudną robotę. Na zdecydowaną pochwałę zasługują też wciągające, oparte na turach i punktach akcji walki. Nie są może szczególnie głębokie pod względem taktycznym, ale ze względu na wyśrubowany poziom trudności z pewnością wycisną z was siódme poty i dostarczą sporo satysfakcji.

Uwielbienie przeszłości niesie ze są także przykre konsekwencje. Zgadzam się z opinią, że oprawa nie jest najważniejszą rzeczą na świecie, ale na bogów – UnderRail **wygląda gorzej niż interplayowy hit z 1997!** Momentami trudno wręcz odróżnić od siebie poszczególne elementy otoczenia, co (delikatnie mówiąc) niespecjalnie pomaga w zabawie. To samo dotyczy zresztą fatalnego, wypełnionego maciupkimi ikonkami ekwipunku i kompletnie bezużytecznego dziennika. Serio, zaopatrzcie się w notesik i wypiszcie sobie kluczowe informacje, bo inaczej może być krucho, zwłaszcza że w grze nie uświadczysz czegoś tak egzotycznego jak mapa.

UnderRail to produkcja wybitnie niszowa. Młodsi gracze prawdopodobnie nawet na nią nie spojrzą, a i starsi przekonają się, że bezpardonowy powrót do przeszłości bywa pieruńsko bolesny. Jeśli czujesz, że masz w sobie wystarczająco wiele samozaparcia i dobra fabuła nie jest ci niezbędna do szczęścia, dolicz do oceny jedno oczko, chwytaj za karabin i marsz pod ziemię! Ja już chyba wymiękam. |CDA|

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 3
AUDIO 4

+ rozwój postaci i skill checki
+ proste (mechanicznie), ale satysfakcjonujące walki
+ niepowtarzalny klimat lat 90.

– przeciętna fabuła
– paskudna grafika
– masa drobiazgów (bezużyteczny dziennik, nieczytelny ekwipunek itd.)

Surfingers

And, iOS, WP | runner | darmowa (mikrotransakcje)

Nienawiść do runnerów – tak mnie wychowano. To gatunek, w którym panuje smutny zastój, bo mało kto jest w stanie wykorzystać jego potencjał na ekranie dotykowym. Zazwyczaj kończy się na tym samym oklepanym omijaniu przeszkód poprzez uniki w prawo i lewo, skoki oraz ślizgi. Nuda.

Dobra wiadomość brzmi: Surfingers jest inne. Niby prostsze, bo wymaga od nas tylko ruchu palcem w górę i w dół, ale bardzo dynamiczne i nastawione na bicie rekordów. Czylito, co tygryski najbardziej lubią w mobilnych grach zręcznościowych. **W Surfingers – jeżeli ktoś jeszcze się nie domyślił – surfujemy. Nie sterujemy jednak samym surferem, tylko falami** – naszym zadaniem jest obniżać je i podwyższać tak, by bohater nie trafił na żaden próg, ale gładko wpłynął na kolejny kawałek planszy. Miziamy więc palcem w górę i w dół, coraz bardziej instynktownie i odruchowo, aż w końcu powinie nam się noga i musimy zacząć od nowa. Sama rozgrywka przypomina raczej Timbermana niż jakiegokolwiek runnera i jedyne, czego brakuje w niej do pełni szczęścia, to wpływ na rytm gry (jak we wspomnianej grze o ścinaniu drzew). *[spk]*

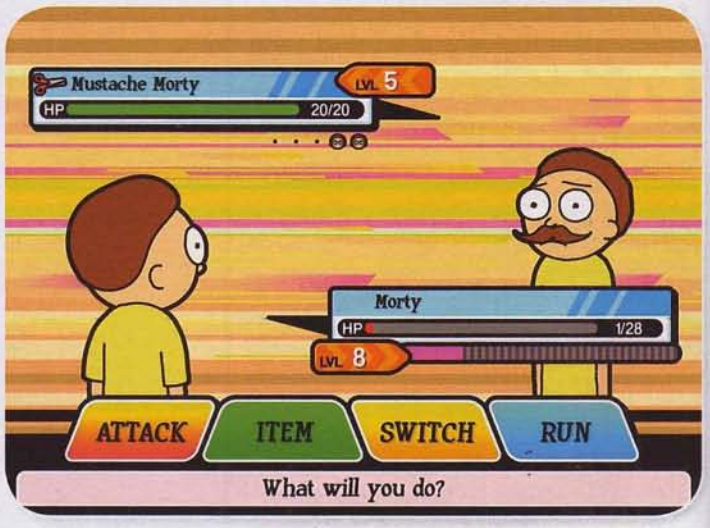
OCENA: 7

Sky Chasers

iOS | latadełko | darmowa (mikrotransakcje)

Lucky Kat, studio, które mogło się do tej pory pochwalić klonem Super Mario Bros. i grą o kotach, która bezprawnie wykorzystuje wizerunki znanych przedstawicieli tego gatunku (na przykład Garfielda), postanowiło zrobić coś oryginalnego. To znaczy może nie jakoś przesadnie, bo niektóre mechanizmy używane w Sky Chasers widujemy już w grach od ponad trzydziestu lat, ale w porównaniu do dotychczasowego dorobku studia – jest progres. W ich nowej produkcji sterujemy... eee... ludzikiem siedzącym w pudełku, do którego przyczepiony jest napęd odrzutowy. Dotykając ekranu po lewej stronie, zaczynamy lecieć do góry w lewo, a po prawej – do góry w prawo. Przemierzamy labirynty, zbieramy pieniążki i tym podobne, omijamy przeciwników. **Co jakiś czas możemy sejwować, ale tylko za monety. Wirtualne, a kiedy te się skończą – prawdziwe.** Można też obejrzeć reklamę. Sky Chasers jest przyzwoite audiowizualnie i gameplayowo. Mogłoby tylko być bardziej zróżnicowane w dalszej części gry. No i mniej nachalne z propozycjami wykupienia nielimitowanych sejwów za kilka euro. *[spk]*

OCENA: 6+



Pocket Mortys

And, iOS | klon Pokémonów | darmowa (mikrotransakcje)

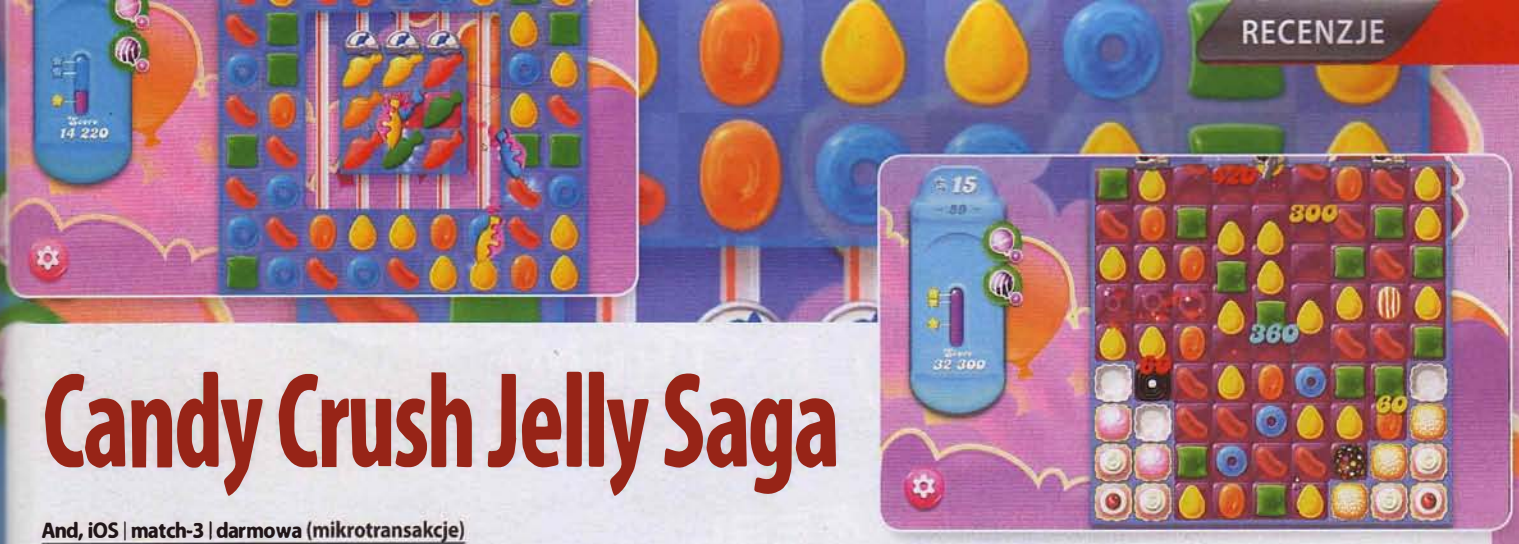
Czytelniku, poznaj Ricka i Morty'ego. Rick i Morty, poznajcie czytelnika.

A tak na poważnie: jeśli nie obejrzeliście kreskówki Adult Swim, to ciśnijcie Ekszyna w kąt, telewizor włączcie, dźwięk podkręćcie i usiądźcie! Serial od autora „Community" to twór nie tylko zabawny (acz humorem czarnym jak płyty Kanye Westa), ale i piekielnie inteligentny, w udany sposób dworujący sobie z koncepcji multiwersum, rzeczywistości wirtualnej czy podróży w czasie. Dodajmy, że **jest to drwina bezczelnie jeszcze niż, również przecież unurzana w science fiction, „Futurama"** i tak błyskotliwa, że „South Park" i „Family Guy" to przy niej cierpiąca na wodogłowie gównażeria.

Pocket Mortys bierze na warsztat Pokémony. I nie, to nie jest żaden „tytuł inspirowany", ale gra-zrzyna. Jako znany z serialu Rick krążymy po różnych wymiarach, dzięki pokeballom (tj. chipom kontrolującym umysły) kolekcjonujemy 151 stworków (właśc. 82 wersje Morty'ego), bierzemy udział w turowych potyczkach, by na końcu każdego poziomu zmierzyć się z gym leaderem (tzn. takim silniejszym od innych Rickiem). Jeśli któryś z naszych zuchów zostanie w walce ranny, należy niezwłocznie odwiedzić Pokémon Center (o przepraszam: MortyCenter). Tytuł dokłada do oranej przez dwadzieścia lat formuły niewiele. Ot, ewolucje (dwa lub trzy stadia) są możliwe dzięki „krzyżowaniu" podopiecznych, a zamiast żywiołów mamy tutaj zależność kamień-nożyce-papier (dosłownie! Są stworki „kamienne", „nożycowe" i „papierowe"). Rzecz jest darmowa, a mikrotransakcje nie należą do upierdliwych. Kontrolujące pomyślunek chipy zdobyć niełatwo (acz głównie na początku, później uczymy się, jak je craftować), a budżet da się podreperować, oglądając reklamówki. Fair enough.

Jeśli dysponujesz handheldem, na którym da się odpalić cokolwiek bardziej zaawansowanego od Pokémon Red/Blue – w zasadzie nie ma po co uruchamiać Pocket Mortys. Zwłaszcza że choć produkcja wykorzystuje znane z małego ekranu głosy i motywy muzyczne, serialowy humor jest w niej obecny rzadko, ba – większość dowcipasów scedowano na początek i końcówkę. Dla tych jednak, którzy nie przekrzywiali czapki, polując na Mew: **to dobra, kompaktowa wprawka do pocket monsters**, w którą przez kilka godzin młóci się z niekłamaną przyjemnością. BLURP! *[Papkin]*

OCENA: 6+



Candy Crush Jelly Saga

And, iOS | match-3 | darmowa (mikrotransakcje)

Ludzie, którzy zastrzegli znaki handlowe „cukierek" i „saga" (*), już wkrótce będą sobie rościć prawa do słowa „galaretka".

Wizualnie Candy Crush Jelly jest od poprzednich Candy Crushy jeszcze słodziutsze i przemilulululusieńsze. Gdy natomiast idzie o rozgrywkę: ubiegłoroczny nabytek Activision (które wykupiło Kinga za niespełna 6 mld dolarów) znów każe nam zamieniać łakocie miejscami, by ułożyć je w jednokolorowych rządkach. A choć przez lata przyjęliśmy na telefony naprawdę dużo cukru, słodkości i różnych śliczności, od nieuchronnych wymiotów powstrzymuje garść zmian w zwyczajowej recepturze. Ot, przez 120 poziomów zdarza nam się nie tylko układać cuksy, ale i rozprzestrzeniać tytułową galaretkę.

Otóż na niektórych planszach pojawiają się dwa rodzaje pól – puste i zajęte przez żelatynę. Celem jest ułożenie kulek na suchych płaszczyznach i zwiększenie tym samym stanu posiadania. Niekiedy w zadaniu przeszkadza Jelly Queen, p.o. bossa, która też chce zaanektować jak najwięcej wolnych kwadratów. Tyle tylko, że klarowność umysłu władczyni to kwestia dyskusyjna i zdarza jej się podejmować decyzje głupiutkie. Ostatnim dużym novum są pufflery, robaki ukrywające się pod kilkoma polami, które to trzeba odsłonić w tym samym momencie (w przeciwnym razie pasożyty przepełzną kawałek dalej).

To rzecz, w jaką będą się zagrywać i rozmiłowane w sudoku babcie, i ich rozkochane w różach wnuczki, i czekające w kolejce po browary studentasy, i nudzący się w tramwajach uczniowie podstawówek. Część z nich, stawiam Kasztanki przeciw nimm2, poświęci sporo funduszy na dodatkowe ruchy (bo też, wbrew otoczce, niekiedy trudno zmieścić się w limicie posunięć). Tyle tylko, że **to słodycz o gorzkawym posmaku**. Jej przystępność i lekkie zmiany w formule nie powinny przysłonić faktu, że – jak to z cukierkami bywa – Candy Crush Jelly nie można zastąpić pełnowartościowego, growego posiłku. ***[Papkin]***

OCENA: 6

(*) O wykorzystanie tego drugiego zaskarżyli zresztą twórców The Banner Sagi.

Steel Empire

3DS | shoot 'em up | 64 zł

Steampunk – estetyka, którą odbiorcy nerdowskich mediów kochają zupełnie nieproporcjonalnie do tego, ile dobrych steampunkowych rzeczy tak naprawdę wyszło. Tyle dobrze, że Steel Empire w wersji na stareńkie Mega Drive przynajmniej absolutnie ślicznie prezentowało się na półkach dzięki wspaniałej okładce. Ale czy warto zainwestować w wersję cyfrową, która nie ozdobi waszego pokoju? Po 5 minutach powiedziałbym „tak" – graficy i muzycy zręcznie budują klimat udawanego dziewiętnastego wieku, w którym parowe maszyny pod niebem walczą na śmierć i życie. Szkoda tylko, że **po 15 minutach ma się już dość – jest za łatwo** (nawet amator może zaliczyć normal „na jednym żetonie" za pierwszym razem), nie czuć siły ognia, sceny akcji są anemiczne. Do końca dochodzimy tylko po to, żeby przyjrzeć się kolejnym lokacjom i posłuchać utworów. 3DS-owcom zainteresowanym shmupami polecam raczej zainwestować w jakieś klasyki z Virtual Console (Recca, Gradius), a osobom zafascynowanym tym całym nieszczęsnym steampunkiem – znaleźć dieselpunkową Battle Gareggę. ***[Cross]***

OCENA: 4+

Pokémon Picross

3DS | logiczna | free-to-start

Free-to-start? Ano. Nintendo podchodzi do wyjaśnienia ci swojego modelu biznesowego uczciwiej niż konkurencja – free-to-start jasno mówi ci: „prawda, na początku nie będziesz musiał nam dać ani grosza, ale potem będziemy robili wszystko, co możemy, żebyś w końcu sięgnął po portfel". „I to ma być uczciwe?" oburzy się ktoś. Tak – bo na szczęście po wydaniu sumy bliskiej cenom podobnych gier możemy już grać bez żadnych irytujących ograniczeń. To nie studnia bez dna, która ma opróżnić konta bankowe ludzi o słabej psychice. Picross **to, najprościej mówiąc, zagadki logiczne w stylu sudoku**. Dostajesz kwadrat złożony z kratek i informację, ile powinieneś zamalować kratek w każdym wierszu oraz w każdej kolumnie. Jeśli wykombinujesz wszystko poprawnie – wynikiem twoich starań będzie uroczy obrazek. W tym wypadku Pokémona, rzecz jasna – Nintendo wzbogaciło klasyczną formułę o profesorów, pomocne moce oraz świat na modłę klasycznych odsłon serii. Jeśli zakochacie się w tej estetyce – zainwestujcie w grę. ***[Cross]***

OCENA: 7

Baum

iOS | logiczno-zręcznościowa | ok. 9 zł

Baum to opowieść o kropli rosy, która podróżuje od kwiatka do kwiatka. Kierujemy silnymi podmuchami wiatru, które prowadzą ją – niby zgodnie z zasadami fizyki, chociaż można się kłócić – przez krople nektaru (czy czegoś w tym stylu). Kropla przykleja się do wszystkiego, czego dotknie. Jak na krótką rozgrywkę, zmieszczono w Baum kilka fajnych pomysłów, zwłaszcza jeśli chodzi o level design. Oprócz tego ładnie wygląda i brzmi. I pewnie byłbym wręcz zachwycony, gdyby nie to, że... **to wszystko zostało już zrobione znacznie lepiej w starutkim Soul Bubbles na DS-a**. Nie zmienia to jednak faktu, że nawet przy obecnym kursie euro gra jest warta każdego z wydanych na nią centów. ***[spk]***

OCENA: 7

intel EXTREME MASTERS

ESL

KATOWICE

4-6 marca 2016

Doroczna katowicka impreza e-sportowa jest trendy. Dużo mówi się o niej w Polsce, a jeszcze więcej na świecie. Tysiące fanów od lat kibicują na żywo w Spodku zmaganiom najlepszych graczy, a setki tysięcy ogląda je na ekranach komputerów. Nie da rady, by w tym roku było inaczej.

Intel Extreme Masters Katowice 2016 odbędzie się 4-6 marca, jak zwykle w Spodku i jak zwykle przy odrobinie (pamiętając zeszłoroczne kolejki, zdajemy sobie sprawę z tego, że może to być srogi eufemizm) cierpliwości będzie się dało na nią wejść za darmo. Wrota dla niepłacących każdego dnia otworzą się o godz. 12. Aby przekroczyć próg Miejskiego Ośrodka Sportu i Rekreacji nawet dwie godziny wcześniej, trzeba będzie się zaopatrzyć w jeden z kilku rodzajów biletów, których druga runda sprzedaży (pierwsza już dawno za nami) ruszy 11 lutego o godzinie 16 na witrynie www.ticketpro.pl. Więcej o ich rodzajach piszemy w ramce.

W trakcie trwania imprezy rozegrane zostaną cztery turnieje (dwa w CS:GO i po jednym w League of Legends oraz StarCraft II: Legacy of the Void) o łącznej puli nagród wynoszącej ok. 500 000 dolarów. Obok rozgrywek odbędzie się również mYTup, czyli spotkanie ze znakomitościami polskiej sceny youtube'owej (dodatkowo płatne). Wreszcie, podobnie jak w ubiegłym roku, na terenie przylegającego do Spodka Międzynarodowego Centrum Kongresowego zorganizowane zostaną targi elektronicznej rozrywki IEM Expo.

Rodzaje i ceny biletów

Bilet wcześniejszego wejścia (jednodniowy) – 60 PLN
- bilet na wybrany dzień uprawniający do wcześniejszego wejścia – 4.03, 05.03 lub 06.03
- wejście na imprezę od godziny 10:00

Karnet trzydniowy – 150 PLN
- bilet na trzy dni uprawniający do wcześniejszego wejścia – 4-6.03
- wejście na imprezę od godziny 10:00

Bilet na spotkanie z youtuberami mYTup – 99 PLN
- bilet na wybrany dzień uprawniający do wcześniejszego wejścia – 5.03 lub 6.03
- wstęp na mYTup – 5.03 lub 6.03
- wejście na imprezę od godziny 10:00

Karnet Premium – 500 PLN
- bilet na trzy dni uprawniający do wcześniejszego wejścia – 4-6.03
- gwarancja miejsca siedzącego w wybranej strefie Premium – CS:GO, League of Legends lub StarCraft II
- zestaw gadżetów
- wejście na imprezę od godziny 10:00

Karnet mYTup Premium – 500 PLN
- bilet na trzy dni uprawniający do wcześniejszego wejścia – 4-6.03
- wstęp na mYTup na dwa dni – 5-6.03
- wstęp do strefy VIP youtuberów – 5-6.03
- zestaw gadżetów
- wejście na imprezę od godziny 10:00

Bilet God Mode – 4 000 PLN
- bilet na trzy dni uprawniający do wcześniejszego wejścia – 4-6.03
- gwarancja miejsca siedzącego we wszystkich strefach Premium – CS:GO, League of Legends oraz StarCraft II
- zakwaterowanie w pięciogwiazdkowym hotelu Monopol w Katowicach (4-7.03)
- dostęp do strefy VIP z cateringiem
- zestaw gadżetów
- wejście na imprezę od godziny 10:00

GRACZE DOSTAJĄ WIĘCEJ

MEGA PACZKA GIER OD INTELA Z OKAZJ INTEL EXTREME MASTERS

Finał mistrzostw świata w grach komputerowych – Intel Extreme Masters 2016 wystartuje w Katowicach już 4 marca. Z tej okazji, dla fanów elektronicznej rozrywki, Intel przygotował specjalną ofertę. Każdy kto kupi komputer specjalnej serii Intel Extreme Masters Limited Edition PC lub pecety dla graczy od jednego z producentów wystawiających się na Intel Extreme Masters w Spodku, otrzyma zestaw czterech popularnych gier o łącznej wartości ok. 670 zł.

W pakiecie gier dodawanych do komputerów Intel Extreme Masters Limited Edition PC oraz komputerów dla graczy (z procesorami Intel Core i5 oraz Core i7) oferowanych przez wystawców obecnych w katowickim Spodku znajdą się:

- Tom Clancy's Rainbow Six Siege
- Just Cause 3
- Warface (w popularnej strzelance sieciowej otrzymujemy dodatkową zawartość o wartości 20 dolarów)
- World of Warships (pakiet elementów o łącznej wartości 25 dolarów, w tym m.in. specjalną wersję statku, paczkę czterech flag oraz dublony)

Tom Clancy's Rainbow Six Siege oraz Just Cause 3 to pełne wersje gier, które możemy pobrać całkowicie za darmo. Co więcej, Intel przygotował także jedną aplikację – niespodziankę, którą gracze mogą odblokować wypełniając krótką ankietę.

Zasady promocji

Oferta jest ważna z kwalifikowanymi produktami gamingowymi wybranych producentów. Nabywcy produktów objętych promocją otrzymają unikalny kod, który upoważni ich do pobrania zestawu gier. Otrzymany kod należy wpisać na stronie **gamingbundle.intel.com/IEM**.
Promocja dostępna jest u wybranych partnerów i obowiązuje do 31 lipca 2016 r.

intel CORE i5 inside

intel CORE i7 inside

ODBIERZ 4 DARMOWE GRY PRZY ZAKUPIE WYBRANYCH URZĄDZEŃ Z PROCESOREM INTEL® CORE I5 LUB I7.

NAJLEPSZY SPRZĘT ZASŁUGUJE NA NAJLEPSZE GRY.

OFERTA DOSTĘPNA W: X-kom morele.net NTT SYSTEM Komputronik

Copyright © 2016 Intel Corporation. All rights reserved. Intel, the Intel logo, the Intel Inside logo, Intel Core, the Intel. Experience What's Inside logo and Intel. Experience What's Inside are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and/or other countries. Other names, logos and brands may be claimed as the property of others.

Co będzie grane?

Jeżeli jesteś fanem League of Legends, Counter-Strike: Global Offensive lub StarCrafta II, w Katowicach zobaczysz na żywo, jak grają w nie najlepsi. Trzy gry, cztery turnieje i ponad pół miliona dolarów w puli nagród.

Counter-Strike: Global Offensive – turniej mężczyzn

pula nagród: 250 000 $
liczba drużyn: 12
zwycięzca 2015: Fnatic

Do największego turnieju (pod względem liczby zawodników i puli nagród) przystąpi osiem drużyn zaproszonych przez organizatorów (wśród nich m.in. Virtus.pro i zeszłoroczni triumfatorzy Fnatic) oraz cztery wyłonione w kwalifikacjach. W pierwszej fazie ekipy zostaną podzielone na dwie grupy, gdzie rozegrają po jednym meczu każdy z każdym. Najwyżej uplasowani otrzymają automatyczny awans do półfinałów, podczas gdy drużyny z miejsc 2 i 3 zmierzą się ze sobą w ćwierćfinałach (obie fazy pucharowe odbywają się w systemie do dwóch zwycięstw). Finał rozegrany zostanie do trzech zwycięstw.

Counter-Strike: Global Offensive – turniej kobiet

pula nagród: 30 000 $
liczba drużyn: 8
zwycięzca 2015: Bad Monkey Gaming

Podobnie jak rok temu w osobnym turnieju CS:GO zmierzą się ze sobą zespoły kobiece. Pięć drużyn otrzymało zaproszenia od organizatorów, a trzy zostały wyłonione w ramach kwalifikacji. Ekipy zmierzą się w turnieju bez drabinki przegranych, a każdy mecz rozegrany będzie do trzech zwycięstw. W osobnym spotkaniu przed finałem wyłonione zostaną również laureatki trzeciego miejsca.

League of Legends

pula nagród: 100 000 $
liczba drużyn: 8
zwycięzca 2015: Team SoloMid

Cztery z uczestniczących w turnieju drużyn wyłoniono w trakcie eliminacji w San Jose (Origen i Counter Logic Gaming) i Kolonii (ESC Ever i QG Reapers). Pozostałe cztery zostaną zaproszone po jednej z czterech największych regionów: Korei, Chin, Europy i Ameryki Północnej. W pierwszej fazie rozgrywek ekipy zostaną podzielone na dwie grupy, gdzie stoczą pojedynki eliminacyjne z drabinką przegranych. Do drugiej fazy dostaną się cztery drużyny, które półfinały i finał rozegrają w formatach odpowiednio do dwóch i trzech zwycięstw.

StarCraft II: Legacy of the Void

pula nagród: 150 000 $
liczba zawodników: 32
zwycięzca 2015: Joo „Zest" Sung Wook

W tym roku Katowice będą gościć pierwsze zimowe mistrzostwa World Championship Series, co oznacza, że oprócz nagrody pieniężnej zwycięzca otrzyma miejsce w finałach finałów na tegorocznym BlizzConie, ale również i to, że tym razem oprócz Koreańczyków zobaczymy reprezentantów wielu innych regionów. W turnieju zmierzy się 32 graczy w drabince turniejowej, w której spotkania rozgrywane będą do trzech zwycięstw (oprócz wielkiego finału, który do zwycięstwa będzie wymagał ograna oponenta czterokrotnie).

GIGABYTE™

Zaawansowana płyta dla graczy nie musi być droga - Gigabyte Z170-Gaming K3

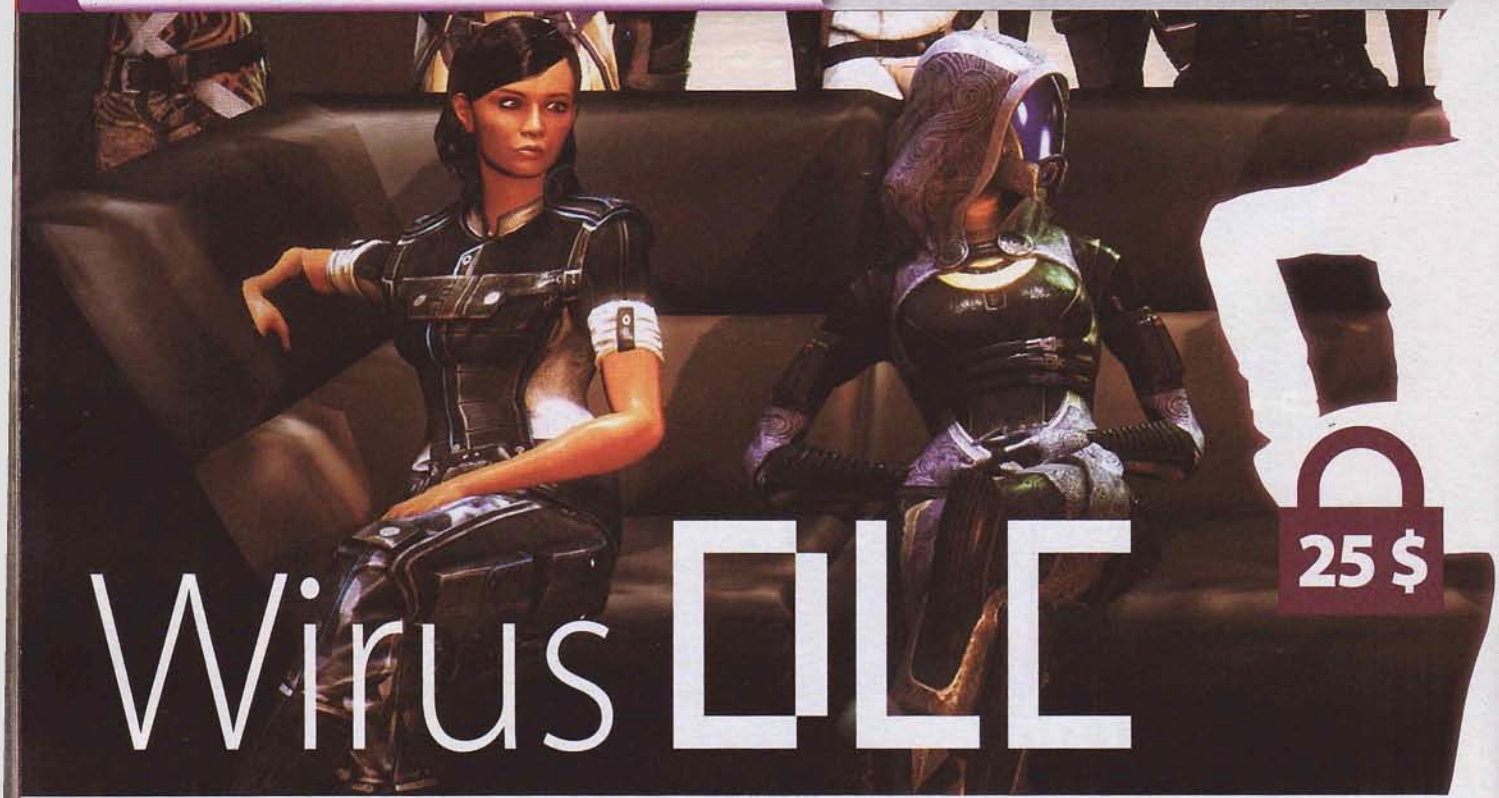
Rynek komputerów PC na przestrzeni ostatnich lat uległ znacznym zmianom, szczególny wpływ na jego obecny kształt miała popularyzacja urządzeń mobilnych takich jak smartphony oraz tablety. Jednak w jednej z dziedzin cyfrowej rozrywki pozycja komputera stacjonarnego pozostała niezagrożona, chodzi oczywiście o stale bijący nowe rekordy rynek gier komputerowych.

Zaawansowani gracze decydując się na wymianę sprzętu komputerowego często zderzali się z realiami rynku. Co prawda dostęp do najwyższej jakości komponentów komputerowych cechujących się najwyższą stabilnością działania oraz wydajnością od wielu lat był nieomal nieograniczony, rozwiązania te często odstraszały jednak wysoką ceną. Wychodząc naprzeciw oczekiwaniom zaawansowanych graczy którzy oczekują od zestawu komputerowego nie tylko wysokiej stabilności działania, trwałości, wysokiej jakości audio, stabilnego połączenia internetowego lecz również przystępnej ceny, firma Gigabyte wprowadza produkt, którego zadaniem jest spełnienie wszystkich tych wymagań.

GA-Z170-Gaming-K3 to propozycja ekonomicznej płyty opartej na najnowszym chipsecie Intel Z170, która dysponuje szeregiem funkcji spotykanych dotąd jedynie w droższych modelach. Płyta została zbudowana w oparciu o najwyższej jakości komponenty zgodnie z technologią UltraDurable. Specjalnie dla graczy na płycie zastosowano gamingową kartę sieciową Killer E2201, która pozwala uzyskać niższe opóźnienia w grach sieciowych. Na tylnym panelu znalazły się także złącza wysokiej jakości karty dźwiękowej ze wsparciem dla technologii AMP UP! Audio oraz nowoczesne porty USB 3.1. Dodatkowym atutem płyty jest zastosowanie na jej laminacie podświetlenia Ambient LED, którym można sterować z poziomu dedykowanej aplikacji. Fanów gry World of Warships z pewnością ucieszy dołączany do każdej płyty kod do gry.

Gigabyte - nie tylko dla graczy.

Gigabyte to nie tylko rozwiązania dla zagorzałych graczy komputerowych. Dla osób poszukujących komputera domowego spełniającego funkcję centrum rozrywki lub typowego komputera biurowego ciekawym rozwiązaniem są mini komputery **Gigabyte Brix**. Rozwiązania te cechują się niewielkim zużyciem energii elektrycznej jak również niezwykle małymi rozmiarami. W ofercie firmy Gigabyte znajdziemy szeroką gamę komputerów Brix. Zaczynając od bardzo wydajnych rozwiązań opartych na procesorach Intel® Core™ i7 których wysoka wydajność oferuje moc obliczeniową porównywalną do wysokiej klasy pełnowymiarowych komputerów PC. Kończąc na optymalnych pod względem ceny rozwiązaniach opartych na procesorach Intel® Celeron®.



Wirus DLC

Bastionu szukał: **Papkin**

Przepustka sezonowa do Battlefronta ma przynieść więcej map, niż oferuje podstawowa gra, dodatki do Black Ops III są rozplanowane na dwa lata do przodu, opcjonalna zawartość Arkham Knighta kosztuje niemal tyle co sam Arkham Knight. To wszystko symptomy toczącego branżę choróbska. Tyle że ta akurat infekcja miewa czasem na pacjenta zbawienny wpływ.

Gdybyście zaszli w 1996 na ulicę Tęczową i przepowiedzieli podobne rewelacje ówczesnej redakcji CDA, jej członkowie zapewne popukaliby się wgłowy i wrócili do katowania Quake'a. Choćbyście pluli się aż do osuszenia ślinianek, nikt nie potrafiłby sobie wyobrazić, że dwie dekady później pojawią się „płatne zakończenia" (ostatni rozdział Asura's Wrath, 7,50 $), jedna z odsłon znanej i wówczas serii bijatyk pozwoli na wykonanie efekciarskich uderzeń nawet tym, którzy mają problemy ze spamiętaniem kombinacji typu: dół-prawo-dół-prawo-kółko (Mortal Kombat X, easy fatalities, 5 $), albo że przyjdzie nam łożyć za odblokowanie w grze... niewieścich sutków (The Saboteur, 3 $). A jednak wirus DLC zaczął zakażać niedługo po tym, jak Mac Abra i reszta ferajny uruchomili na Tęczowej pierwsze komputery.

Nasz pierwszy raz

Jak powie wam każdy student medycyny, który ma za sobą ze dwie sesje: wirusy to cwane bestie, które – by przetrwać – wykształciły specjalne strategie. I tak pewną ich częścią (chociażby grypą) zarazić się niezwykle łatwo, inne natomiast (vide HIV) na długi czas „przyczajają" się w organizmie, nie dając żadnych widocznych objawów. Do tej drugiej grupy należy zaliczyć także DLC. Przypadek Total Annihilation (1997) nie zaalarmował epidemiologów. Ot, pełne dobrej woli studio Cavedog Entertainment przy udziale wydawcy GT Interactive zdecydowało się rozwijać swój tytuł, publikując co jakiś czas w sieci darmowe paczuszki z mapami, jednostkami i scenariuszami. Standardem były wówczas duże pudełkowe rozszerzenia (których doczekał się także Total Annihilation), a ruch Chrisa Taylora i spółki traktowano jako miłą perwersję.

Rok później zadebiutował Dreamcast, pierwsza konsola, która była w stanie połączyć się z siecią i która, teoretycznie, stwarzała dla „ściągalnej zawartości" przestrzeń. Ale i ten objaw eksperci zlekceważyli. Raz, że sprzęt Nintendo nie zyskał w Polsce popularności, przykryty przez premierę „nieusieciowionego" PS2. Dwa, że wkrótce na półkach pojawił się Xbox, na którym też zresztą pomalutku zaczynały się pojawiać „aktualizacje z contentem" (nieodpłatne paczuszki otrzymały m.in. Halo 2 i Splinter Cell). Trzy, że rodzimy internet robił wówczas w pieluchę i gaworzył.

Microsoft zaoferował obiecującą infrastrukturę, ale Nintendo i Sony odrobiły lekcje. Przy siódmej generacji Xbox Live Marketplace zyskał konkurentów: Wii Shop i PlayStation Store, jakie wkrótce zaczęły wprowadzać do branżowego krwioobiegu kolejne DLC.

Niecierpliwi myśliwi

Niedługo po debiutach PS3 i X360 zaczęła prątkować Bethesda, której Oblivion (2006), choć słabszy od Morrowinda i Skyrima, okazał się najważniejszym TES-em w historii. I to nie ze względu na rewolucje w rozgrywce, ale eksperyment rozgrywający się obok niej. **Za skromne 2,5 dolara developerzy zaoferowali niesławną zbroję dla konia**, która pełniła zresztą doniosłą funkcję gameplayową. Świeciła w słońcu.

Żeby nie powielać krążących po sieci głupot, wyartykułujmy jasno: **nie było to pierwsze w historii DLC. Ale było pierwsze, które zaistniało w masowej świadomości**, które stało się memem i które w dobrym tonie było publicznie obśmiewać i wytykać palcami. A choć epidemiolodzy bili na alarm, nieszczęsny pancerz sprzedał się całkiem nieźle. Dziesięć lat później projektant poziomów Bethesdy, Joel Burgess, powie podczas GDC: – *W 2005 developerzy zastanawiali się: co w ogóle znaczy „DLC"? Jak je zrobić? Potrzebowaliśmy przetestować ten pomysł.*

I testowali. Do absurdalnych eksperymentów dochodziło zresztą (i dochodzi!) nie tylko w biurach Bethesdy. 2K wprowadziło do serii WWE płatny „akcelerator" (8 zł), który pozwalał na szybsze odblokowywanie postaci. Metro: Last Light otrzymało krytykowany ranger mode (20 zł), czyli tryb podnoszący poziom trudności, zmniejszający liczbę sztuk amunicji i likwidujący interfejs (jak zresztą deklarowali twórcy: tak właśnie powinno się grę przechodzić). W pierwszym Dragon Age'u jeden z enpeców zdradzał garść szczegółów dotyczących questa, po czym... tytuł podpytywał, czy masz chęć uruchomić zadanie i wyłożyć w tym celu prawdziwe pieniądze (28 zł). Sonic: Lost World chciał nam opchnąć pakiet 25 żyć (bonus do pre-orderów). Tiger Woods PGA Tour 13 wystartowało natomiast z mniej niż połową zaszytych w kodzie pól golfowych. Resztę, i owszem, dało się odblokować, nie tylko sięgając po portfel

(40zł), ale i zaliczającwyzwania. Jednak było to mniej więcej tak łatwe jak opracowanie szczepionki na raka.

Ptaki bez skrzydeł

Te pojedyncze infekcje zapowiadały pandemię, jaka na dobre wybuchła w ciągu ostatnich dwóch lat. Wobec coraz kosztowniejszej produkcji **wielu wydawców zaczęło sprzedawać gry-platformy, których podstawowe wersje stały się tańsze od dodatków**. I takza wszystkie paczuszki do The Sims 4 zabulimy 620 złotych, prawie 4 razy tyle, ile trzeba wyłożyć na podstawkę. Dużo? Na rozszerzenia do Evolve'a można wydać 800 złociszy (pewnym wyjściem jest zakup przepustek sezonowych. Tak, w liczbie mnogiej). A to i tak nic przy Train Simulator 2016, które – by cieszyć się każdym pociągiem i trasą – wymaga uiszczenia dopłaty rzędu 1200zł! Swoją cegiełkę dołożył do puli zarazków czwarty Rock Band, który wystartował z raptem 65 piosenkami, ale umożliwił pobranie (oczywiście odpłatne) 1500 utworów, jakie znalazły się w bibliotekach jego poprzedniczek.

Na osobne akapity zasługuje Destiny, które – trzymającsięmedycznejnomenklatury – wyrasta na raka w trzecim stadium. DLC The Taken King wzbudziło kontrowersje nie tylko wysoką ceną (40 dolarów), ale i droższym o 20 dolców pakietem dodatek plus obowiązkowo podstawka gry, zawierającym bonus w postaci kilku tanecznych gestów, kolejnych broni i barwnika do zbroi. Owszem, to wszystko pierdoły, ale zwracam waszą uwagę na fakt, że gracze, którzy byli z produkcją od początku, musieliby kupić ją po raz drugi, by cieszyć się całą dostępną zawartością! Luke Smith z Bungie bronił pomysłu, sypiąc w wywiadach bon motami, jakich nie powstydziłby się imperator Palpatine: – *Czujesz się niespokojny, bochcesz tejekskluzywnej zawartości, ale jeszcze nie wiesz, jak bardzo jej pragniesz*. Ostatecznie, po masowej krytyce, studio zaoferowało dodatki także w osobnym pakiecie.

Wraz z premierą Destiny wirus nauczył się jeszcze jednej sztuczki. Wcześniej bywało, że DLC przyczajały się na płycie z grą, a ich aktywacja wymagała stosownego kodu (tak było chociażby z Mafią II, BioShockiem 2 i szóstym Resident Evil). Ale-wycinanie z podstawki opcji, jakie były w niej dostępne przez dobrych kilka miesięcy, i przenoszenie ich do płatnych dodatków, to w pełni autorski pomysł Bungie. Jeśli nie nabyłeś rozszerzenia, gra pozwoli ci na odpalenie trzech trybów PvP: każdy na każdego, clash/control, skirmish/salvage. Skąd te dziwne określenia? Otóż po ich wybraniu algorytm WYLOSUJE, na jaką z dwóch opcji trafisz. Chcesz ich rozdzielenia? Nie ma problemu, kup The Taken King. Tęsknisz za wyrwanymi z podstawki „heroicznymi" strike'ami i cotygodniowymi nightfall strikes? Niema powodu, byś chlipał w chusteczkę, kup the Taken King.

Inna rzecz, że nawet jeśli pragniecie zostać z tytułem na dłużej, wcale nie jest powiedziane, że wydawca po zajrzeniu w pliczek z danymi sprzedażowymi nie zablokuje wam takiej możliwości. Warner zarzucił właśnie wsparcie dla pecetowej wersji Mortal Kombat X, która nie doczeka się ani aktualizacji kodu sieciowego, ani drugiej paczki z wojownikami, ani edycji zbierającej wszystkie DLC do kupy. Elektronicy poskąpili niektórych dodatków do Dragon Age'a: Inkwizycji tym, którzy zakupili wersje na konsole minionej generacji. To samo zrobiło Activision z Call of Duty: Black Ops III.

Recepta na rynek używek, sposób na świetny PR.

A dlaczego DLC w ogóle powstają? To przecież bardzo proste: bezduszne korporacje chcą wydrylować nasze kieszenie do ostatniej złotówki. Prawda? Prawda?! Nie do końca.

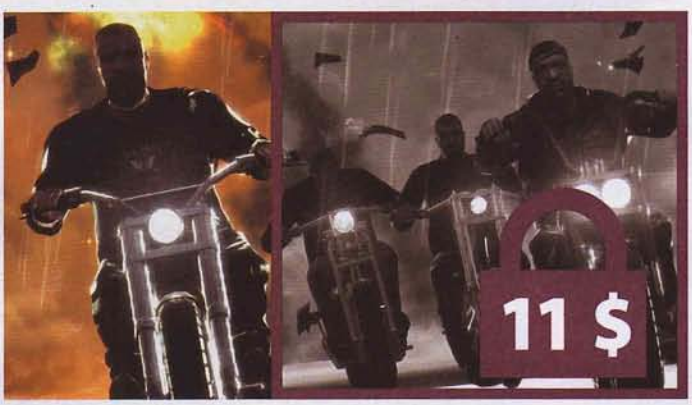
A wszystko to (bo ciebie kocham)

Swego czasu Adrian Chmielarz wziął w obronę Microsoft, który zapowiedział walkę z rynkiem używek. „Liczby są szokujące, kilka tytułów zarobiło w ten sposób (na DLC – przyp. red.) miliony", pisał. „Problem jest taki, że gry stają się przez to gorsze. To cena, jaką musimy zapłacić za rynek używanych gier". We wpisie na blogu The Astronauts developer dodawał, że „każdy, kto kocha gry, powinien chcieć, aby powyższe zdechło". A „zdechnie" tylko, jeśli zmienimy reguły, jeśli dystrybucja cyfrowa na tyle wyprze pudełka, że wydawcy nie będą musieli walczyć z odsprzedażą dziełek, jakie już zaliczyliśmy. W sukurs przychodzi twórcy Zaginięcia Ethana Cartera Karol Zajączkowski z 11bit, który w rozmowie z CDA stwierdza: – *DLC to dobry sposób na przyciąganie ludzi do gry oraz hamowanie wtórnej sprzedaży na konsolach. Dobrym przykładem jest tutaj Wiedźmin 3, gdzie ludzie nawet po skończeniu gry dalej trzymają swoje kopie w domu, bo wiedzą o nadchodzących fabularnych dodatkach.*

DLC są dla developerów istotne nie tylko z powodu rynku wtórnego, ale i sprzedaży detalicznej. Twórcy wspomnianego Metro: Last Light tłumaczyli na przykład, że obśmiany kilka akapitów temu ranger mode powstał, bo... jeden z internetowych sklepów zażyczył sobie „ekskluzywnego bonusu". (Inna rzecz, że NAPRAWDĘ można było zaoferować klientom inny suplement). Nie jest też tajemnicą, że przy tworzeniu tytułu różni członkowie zespołu są szczególnie potrzebni na określonych etapach cyklu produkcyjnego. Rozszerzenia to dla wydawcy sposób na to, by nie łożyć na utrzymanie artystów odpowiedzialnych za grafiki koncepcyjne, którzy odbębniwszy swoją dolę, przychodzą do biura, by przeglądać Facebooka i wymieniać się obrazkami słodkich kotków. Jak przyznaje Zajączkowski: – *Do pracy nad dodatkiem The Little Ones przekierowano prawie cały zespół tworzący pierwotnie This War of Mine. Wraz zezbliżaniem się do końca coraz więcej osób przenosiło się do teamu odpowiedzialnego za nasz nowy projekt, bo ich umiejętności nie były już więcej potrzebne przy TLO.*

Powiedz

Polscy gracze zapałali do DLC miłością szczerą i czystą. Kiedy na cdaction.pl opisywaliśmy przepustkę sezonową do Battlefronta, dawali temu wyraz otwarcie. „Taa, gratuluję wszystkim, codającsię »



na to nabierać i doić z siebie hajs" – rozpoczął xcver. „A idźcie w ch**, EA" – radził shortez. „Ktoś tu zrobił wielką kupkę... Ojej ;-)" – donosił Madmartigan. „Przypominam, że do gier planszowych nie ma DLC" – konkludował Tesu.

Wobec tego powszechnego afektu adwokatura DLC to właściwie formalność. Na okoliczność rozmowy o korzyściach, jakie może wynieść z deelceków developer, oddajmy głos Piotrowi Krzywonosiukowi, producentowi trzeciego Wiedźmina: – ***To szansa na ponowne przyciągnięcie gracza przed ekrany. Ale musi to być DLC przemyślane**, zbroja dla konia nie sprawi, że wrócisz do gry na dłużej niż kilka minut, ale nowa mechanika czy nowy quest to inna bajka. Warto inwestować w osoby, które już kupiły twoją grę. Kiedy wydasz następną, gracze będą pamiętać, czy byłeś wobec nich fair.* Jarosław Zieliński (Hatred) dodaje, że darmowe DLC to sposób na poprawę sprzedaży. Tomek Gop (Lords of the Fallen) wskazuje natomiast na pozytywny wpływ zjawiska na morale zespołu: – *Jeśli chodzi o sam devteam, to twórcy zawsze z chęcią poszerzają świat gry o pomysły, które podczas produkcji zwyczajnie się nie zmieściły. O takie „the best of".*

Polskie studia znalazły sposób na „Miłość w czasach zarazy" i niejednokrotnie **wykorzystały DLC jako PR-ową trampolinę**. Jeszcze przed premierą Dzikiego Gonu CD Projekt RED zapowiedział, że podstawową grę uzupełni 16 darmowych dodatków. Niekiedy były to skórki, innym razem – quest czy zestaw rynsztunku. Drobne rzeczy, które właśnie przez swoją bezpłatność spotkały się z bardzo pozytywnym odzewem. – *W sieci wybuchła bomba, no bo jak to tak można dawać DLC za darmo? Ludzie gratulowali nam, że przecieramy pewien szlak. Do dzisiaj otrzymujemy dziesiątki maili, w których graczepiszą nam, aby nie „odbiła nam palma"* – peroruje Krzywonosiuk i zapewnia, że taka polityka studia będzie kontynuowana przy kolejnych tytułach. – *To my musimy się starać o względy klientów, a nie na odwrót.*

Powody do dumy ma także Techland, który w 2015 sukcesywnie rozwijał Dying Lighta (zarówno o „kupne", jak i nieodpłatne DLC). Adrian Ciszewski, producent gry, nie kryje zadowolenia: – *Niemal rok po premierze wciąż notujemy wysokie wyniki aktywnych graczy. Widzimy też wyraźnie wzrosty aktywności za każdym razem, gdy dodajemy do gry coś nowego. Reakcje fanów pokazują, że takie podejście bardzo im odpowiada.* Dużą popularnością cieszyła się akcja #DrinkForDLC, w ramach której wrocławiacy zakupili sobie z partnerstwa Activision i Red Bulla. W wyniku umowy obu firm, by cieszyć się dodatkową zawartością do wspomnianego The Taken King, należało kupić puszkę napoju energetycznego i wykorzystać nadrukowany na niej kod. Nasi krajanie nawiązali do takiej „promocji", prosząc o fotki... kranówy i kusząc, że jeśli akcja spotka się z dużym zainteresowaniem w mediach społecznościowych, udostępnią kolejne dodatki za darmoszkę. Efekt? – *Otrzymaliśmy ponad 15 000 samych zdjęć i filmików, nie licząc innych wyrazów uznania i poparcia.* A nie zapominajmy, że o prześmiewczej inicjatywie napisały największe serwisy branżowe. Niewielkim kosztem studio zapewniło sobie reklamę, za jaką w normalnych okolicznościach przyszłoby zapłacić setki tysięcy złotych.

Nieźle zagrało również 11bit, które po premierze This War of Mine wypuściło War Child Charity DLC. **Cały dochód ze sprzedaży minidodatku został przeznaczony na pomoc dzieciom poszkodowanym przez konflikty zbrojne.** Jak donosi Zajączkowski: – *Od momentu rozpoczęcia akcji włączyło się w nią kilkadziesiąt tysięcy osób, które przekazały kilkaset tysięcy złotych. Może się to wydawać kroplą w morzu potrzeb, ale pozwoli na wsparcie kilkuset dzieciaków, diametralnie zwiększając ich szanse na lepszą przyszłość.* Akcja wciąż trwa. Zresztą na prośbę samych graczy.

Zawsze pójdę w twoją stronę

Nie ma się co łudzić: **nawet gdyby wydawcom udało się zlikwidować rynek używek, DLC nie zniknął**. Wirus, jakiego symptomy obserwujemy od przeszło dwóch dekad, wydaje się nieuleczalną chorobą, pytanie jednak, czy rzeczywiście powinniśmy dążyć do opracowania szczepionki. Idea „gry-platformy" jest przecież szalenie atrakcyjna, sami zresztą rozważcie w serduszkach, czy nie chcielibyście co jakiś czas wracać do najlepszych tytułów w waszych bibliotekach. Oczywiście season passy okazują się (na razie?) nędzną popłuczyną po podstawce (Batman: Arkham Knight, Śródziemie: Cień Mordoru) i oczywiście zdarza nam się kupować kota w worku (przepustki do Battlefronta i Fallouta 4 dało się nabyć nawet przed ogłoszeniem jakichkolwiek konkretnych zarysów DLC). Z drugiej strony mieliśmy w ostatnich latach przynajmniej kilka chlubnych wyjątków, które dzięki „sezonom" przeżyły w dobrym zdrowiu długie lata (Borderlands 2).

Z dożywotnią chorobą trzeba nauczyć się żyć. To wyzwanie zarówno dla graczy, którzy często demonizują DLC i złorzeczą ich autorom, jak i dla developerów. Ci ostatni mogą wykorzystać ideę jako element PR-u, sposób na rozsądne zarządzanie zespołem oraz szansę na realizację pomysłów, które hamował nieubłagany w kwestii deadline'ów wydawca. Jeśli tylko obie strony nauczą się wzajemnie szanować, wirus DLC nie będzie wymagał przeciwciał. **|CDA|**

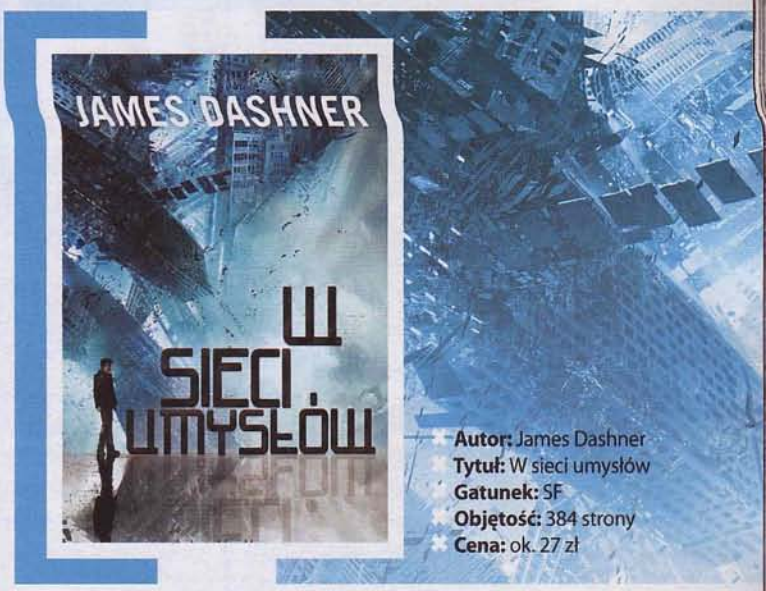
DLC: Gamewalker

Pozostałą część artykułu (gamewalker z komentarzami redakcji) przeczytają tylko ci, którzy zakupią CDA 04/2016. Suplement pobierzecie wraz z kluczami do pełniaków, wpisując nadrukowany na płytę kod na adres kody.cdaction.pl. Nabywcy przepustki sezonowej (prenumeraty) nie poniosą z tego tytułu żadnych dodatkowych kosztów.

Doktryna czipsowatości

Wpatruje się w netekran, miętosząc uchoport: **Smuggler**

W czasie deszczu dzieci się nudzą, a w czasie świąt znudzony żuciem makowca Smuggler czasem robi naprawdę dziwne rzeczy. Np. sięga po książkę reklamowaną w ten oto sposób: „Aby schwytać hakera, potrzebujesz hakera. »W sieci umysłów« rozpoczyna serię Doktryny Śmiertelności, której akcja dzieje się w świecie hiperrozwiniętej technologii, cyberterrorystów i gier tak doskonałych, że przerastają najdziksze marzenia... albo najgorsze koszmary".



Autor: James Dashner
Tytuł: W sieci umysłów
Gatunek: SF
Objętość: 384 strony
Cena: ok. 27 zł

17-letni Michael mieszka sam w apartamencie pełnym najlepszego sprzętu do grania. Jego rodzice dawno temu wybrali się w bliżej niesprecyzowaną daleką podróż, więc może bez konieczności wysłuchiwania ich marudzeń dzielić swój czas pomiędzy szkołę (o której nie wiemy prawie nic) i przygody w VirtNecie.

Co do wirtuala, to zostajemy od razu uraczeni teorią, że wprawdzie miło jest być superbohaterem, walczyć w kosmosie czy pokonywać smoki, ale tak naprawdę najwspanialszą rozrywką jest... granie w normalne życie. I dlatego wszyscy gracze namiętnie wskakują w takie przyszłościowe hiperrealistyczne The Sims. No cóż, jako koleś, który od Simsów odbijał się od zawsze, a w grach szukał i szuka właśnie tego, czego NIE może mu zaoferować życie, zupełnie tego nie kupiłem. Nie łyknąłem też historyjki o tym, że Michaś był tak wspaniałym hakerem, że aż zainteresowała się nim pewna rządowa agencja wywiadowcza, zlecając mu wyśledzenie tajemniczego Kaine'a, który przyjaciółmi". Tych jest sztuk dwoje: przystojny mięśniak i sympatyczna laska, otoczona jednak niemal nieprzebijalną sferą z friendzonium. Jak nietrudno się domyślić, parka bez wahania dołącza do drużyny. Do tego owa zlecona misja, czyli dotarcie do Kaine'a, pełna była Słów Pisanych Wielkimi Literami: jakaś Doktryna Śmiertelności, o której nic nie wiadomo poza tym, że jest, a żeby dotrzeć do niej – ukrytej w Świętym Jarze (whaaat?!) – trzeba podążać Ścieżką, którą wszelako trzeba najpierw odnaleźć itd. Jakoś zaczęło mi to cuchnąć taką trzecioligową fantasy... i jak się okazuje, nie bez powodu.

Dashner chyba nie do końca wiedział, czy pisze jakiś poważny matriksowy thriller dla niemal dorosłych odbiorców, czy też raczej bajeczkę będącą skrzyżowaniem „Hobbita" z wczesnym „Harrym Potterem" dla bardzo świeżych stażem nastolatków. Przy czym nie tylko do Tolkiena, lecz także do pani Rowling dużo mu brakuje. Bohaterowie wędrują więc sobie przez wirtualne światy, żmudnie przeżywając kolejne sztampowe przygody rodem z „poradnika dla początkujących mistrzów gry D&D". Enpece, ewidentnie zresztą wzorowani na wieszczkach i magach, podsuwają kolejne mętne wskazówki i tropy (zwykle w formie zagadek) i zaraz potem albo giną z rąk siepaczy(*) Kaine'a, albo próbują naszą dzielną trójcę wykończyć lub odwieść od Celu Misji. Na szczęście fantastyczne umiejętności hakerskie członków drużyny sprawiają, że... prrrr... stop!

O tym, że są to znakomici hakerzy, autor wspomina mniej więcej raz na stronę. Co oznacza tyle, że regularnie „mrużą oczy, by przyjrzeć się kodowi", który to „wirował wokół nich niczym cyklon", a w sytuacji-bez-wyjścia „znajdują słabe miejsca w kodzie" albo krzyczą triumfalnie „zhakowałem go!" (i Problem przestaje robić problemy). O, przepraszam, czasem pożyczają sobie jakieś umiejętności z tej czy innej gry, by np. wzmocnić siłę rażenia granatów albo zaatakować wroga „płonącymi dyskami" wziętymi z nawalanki fantasy. (...Cziterzy). Na ich tle wymachujący różdżką Harry robi wrażenie dużo bardziej realistycznego, zresztą także pod względem głębi psychologicznej. Bo powiedzieć, że owa trójca małolatów to postacie wycięte z papieru, byłoby dla nich niezasłużonym komplementem.

Swoje dorzuca też tłumacz. Programy szpiegujące to „pluskwiaki", a bojowe programy Kaine'a zwane są „czyścidłami" (bo czyszczą mózg zaatakowanego z całej zawartości). Nie wiedzieć czemu, miałem tu wizję czegoś, co przypominało skrzyżowanie wiązki pakułz butlą Domestosa. (Kurczę, właśnie wynalazłem czyścipunk! Czujecie ten cosplay?). Tamże zgrzytały mi w uszach i oczach rozmaite kalekie neologizmy typu „netekran" czy „uchoport" itd. Może nie dorównują swym szkaradzieństwem słynnemu „filtrfrakowi" Fremenów z Diuny, ale są wystarczająco paskudne, by mieć ochotę za każdym splunąć, gdy się to czyta.

Męczyłem się z tą książką okrutnie i byłem absolutnie pewien, że po części dalsze (a z tego, co wiem, to będzie co najmniej trylogia) nie sięgnę nawet przypalany gorącym żelazem. I wiecie co? Ostatnich parę stron sprawiło, że nie jestem już tego tak całkiem pewien. Autor zaserwował nam bowiem finalny zwrot akcji, wyjaśniający kilka wcześniejszych dziur fabularnych i... (sam jestem zdziwiony tym, co zaraz napiszę!) zaciekawił mnie tym, co będzie dalej.

Generalnie ta książka przypomina mi paczkę chipsów – **duże i efektowne opakowanie zawierające głównie powietrze**. Ale co tu kryć – i tak przecież je kupujemy i żremy, choć wiemy, że to tłuste, niezdrowe i pełne chemii. Jeśli podobał się wam „Player One" – możecie zaryzykować. **|CDA|**

(*) Gdyby zaatakowały was kiedyś w wirtualu cybernetyczne programy bojowe, zresztą dziwnie jakoś przypominające wilkołaki, stworzone przez arcyłotra i geniusza kodowania, to najlepszą metodą obrony jest wsadzenie palców w ich wielkie żółte ślepia. Dosłownie. Działa za każdym razem, ze 100-procentowo zabójczą skutecznością. Brawo twórca, brawo my!

„Bardziej realistyczna i wciągająca niż jakakolwiek gra komputerowa". Hyhyhy.

Parszywa 7

Dzielili się traumami: **akademia.cdaction.pl**

W Akademii CD-Action sesja nie spędza nikomu snu z powiek. Co innego szczególnie trudny boss. Każdy z kursantów jest doświadczonym graczem, który rozegrał przed monitorem niejeden pojedynek, pytanie jednak: którego z oponentów uważa za największe wyzwanie? Zapytaliśmy o to naszych kadetów, a ci stanęli na wysokości zadania. Zebrawszy najlepsze prace, niniejszym publikujemy subiektywny hołd dla rozpikselowanych zakapiorów.

Ornstein & Smough, Dark Souls

W dwanaście godzin skończysz pierwszego Mass Effecta lub dolecisz do Las Vegas. Ja tyle czasu spędziłem w Anor Londo na randce z Ornsteinem i Smoughiem lub – jeśli nazywać rzeczy po imieniu – z Bólem i Rozpaczą. Z pozoru niegroźni – samotnie żaden nie stanowiłby wyzwania – razem okazali się największą traumą w moim growym życiu. Nieustannie osłaniając się nawzajem, przymuszali do wyczekiwania za gardą na ten krótki moment, w którym mogłem bezpiecznie zadać jeden, góra dwa ciosy. Zmuszony do powtarzania tej sekwencji dziesiątki razy, popełniałem błędy – setki błędów. Ze zniecierpliwienia, zmęczenia lub brawury nakazującej dobić przeciwnika właśnie w TYM wypadzie. W końcu, gdy dumę zastąpiła pokora i udało się położyć pierwszego wroga, jego pozostały przy życiu kolega nie stanowił dużego wyzwania. Ornstein ma bowiem problemy z trafianiem przeciwnika znajdującego się tuż pod jego stopami, a Smough nie lubi się z kolumnami i celem trzymającym go na dystans. *[RIP]*

Jaron Namir, Deus Ex: Human Revolution

Namir skutecznie odstrasza od powrotu do Human Revolution. Nawet przepiękny świat, wciągająca fabuła czy intrygujący głos Adama Jensena nie są w stanie przekonać mnie, by przeżyć tę walkę jeszcze raz. Skurczybyk jest strasznie szybki, a dwa strzały z jego gnata to dla postaci wyrok. Dodatkowo, przez połączenie jego umiejętności stawania się niewidzialnym i kostiumu, w którym upodabnia się do znajdujących się w pomieszczeniu ruchomych figur, popadałem w paranoję, próbując się ukryć. Sprawy nie ułatwiał brak porządnej broni i wcześniejsze wsadzenie sobie do łba nowego bioczipa, który sprawił, że przed walką obraz zmienił się w śmietnik kolorów, kształtów i cyferek. Przez Namira na kilka godzin utraciłem radość z przeżywania tej świetnej gry. *[kusi]*

Carla, The Secret of Monkey Island

Wydawać by się mogło, że gdzie jak gdzie, ale w przygodówkach bossów nie ma. W klasycznych point'n'clickach hasamy od lokacji do lokacji, wypychając kieszenie do granic wytrzymałości szwów, i rozmawiamy z przypadkowymi przechodniami, próbując im wcisnąć bibeloty wyjęte wcześniej ze śmietnika. Walka? Gdzie tam!

Tymczasem już w 1990 roku Ron Gilbert zaserwował Guybrushowi przeciwnika z krwi i pikseli – mistrzynię miecza Carlę! Przed pojedynkiem należało zaliczyć trening u kapitana Smirka, który dawał do zrozumienia, że język ostrzejszy jest od miecza, a starcia zwycięża się, odpowiednie dając rzeczy słowo. Poprzez wymiany razów z napotkanymi na wyspie piratami gracz stopniowo kompletował słownik zuchwałych wyzwisk oraz ripost. Jeśli przeciwnik uderzał znienacka słowami „Walczysz jak mleczarz", należało odparować ze spokojem: „Dobrze się składa. Ty walczysz jak krowa".

W końcu nadchodził czas na zmierzenie się z królową miecza i zniewag. Carla uderzała w godność Threepwooda najwymyślniejszymi obelgami, na które gracz nie znajdywał odpowiedzi. Należało nabrać doświadczenia, rad nierad wracał więc Guybrush do walko-rozmów z wilkami morskimi, od których uczył się wciąż nowych zaczepek i odzywek. Kiedy poczuł się wystarczająco mocny w gębie, ponownie wyzywał Carlę. „Nie będę tu siedziała i wysłuchiwała twojej bezczelności" – atakowała, a w odpowiedzi słyszała: „Hemoroidy znowu dają o sobie znać, co?". Riposty, cięte jak kwiaty w wazonie, zasypywały ślicznotkę, aż wreszcie uznawała się ona za pokonaną i na dowód swej porażki wręczała wyczerpanemu walką bohaterowi specjalny T-shirt. *[Galador]*

Piramidogłowy, Silent Hill 2

O tej grze Smuggler pisał swego czasu tak: „najlepiej grać w nią wieczorem, kiedy jest się w domu samemu, z przygaszonymi światłami. Nie twierdzę, by koniecznie włożyć pampersa. Ale nie zaszkodzi". Po kilku godzinach spędzonych na Cichym Wzgórzu zrozumiałem go – jako że niewiele brakowało, bym podczas spotkania z Piramidogłowym wypełnił bieliznę wiadomą treścią. Milczący, bezlitosny kat, symbol pokuty Jamesa Sunderlanda, pojawiał się, by przypomnieć udręczonemu bohaterowi błędy z przeszłości. W finałowym pojedynku, gdzie przeciwników jest (o zgrozo!) aż dwóch, czułem, jakby nie miało znaczenia, czy wpakuję w tego skurczybyka cały arsenał, jakim dysponowałem, bo... to było po prostu niezniszczalne, spuszczone z łańcucha, czyste zło. Walka z nim miała raczej charakter symboliczny.

Pamiętam, że bardziej unikałem jego ataków, niż starałem się zadać cios. Uciekanie przed własnym strachem nie jest łatwe, a niefrasobliwa praca kamery i toporne sterowanie (przypadłości pierwszych odsłon SH) czynią konfrontację wręcz zawałogenną. Bo Piramidogłowy to boss, z którym się nie wygrywa. On po prostu odchodzi, gdy uzna, że gracz ma już dość. By za jakiś czas powrócić... ***[tomass47]***

Królowa Anne, Bastion

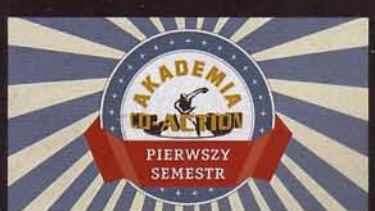
Roathus Lagoon na pierwszy rzut oka nie różni się zbytnio od innych lokacji Bastionu – jest tak samo ładna i klimatyczna. Przybywając do niej po kolejny kryształ, nie spodziewałam się spotkania z najtrudniejszym bossem całej gry. Królowa Anne to ostatni żyjący anklegator. Jak na osobnika tej rasy przystało, całe życie spędza pod ziemią, wynurzając się tylko po to, by zaatakować. Na tym polega cała trudność: zranić ją można wyłącznie wtedy, gdy jest na powierzchni. Należało więc Anne wywabić, uskoczyć przed jej ciosem i dziabnąć ją piką. Brzmi prosto, nie? Ale takie nie jest.

Otrzymanie rany wiązało się z wyrzuceniem Kida w powietrze, przez co nie dało się wrócić szybko do walki. Skutkowało to spóźnionym unikiem i... powtórką sytuacji. Pętlą. Do poziomu podchodziłam siedem razy. W końcu spasowałam i, zabrawszy to, po co przyszłam, po prostu uciekłam do najbliższego wyjścia. Może nawet i dobrze. Głupio zabić ostatniego przedstawiciela gatunku. ***[KikiHakanate]***

Olgierd, Wiedźmin 3: Serca z Kamienia

Nie zliczę, ile razy Olgierd von Everec mordował mnie wśród strug deszczu. Nie zliczę, ile razy chciałem, żeby jego rudy łeb potoczył się po ziemi – nim siąpić przestanie. Warcząc jak Eastwood w „Gran Torino", patrzyłem, jak szlachciura bebeszył i chlastał Geralta. I choć sugerował „waść machasz jak cepem", to wspomniana taktyka ani trochę nie była skuteczna. Po dwóch uderzeniach na blok przeciwnika wiedźmin dostaje w oczy piachem i przez chwilę nie może się poruszyć. Na szczęście da się uskoczyć, zanim pan szlachcic zdoła nas dosięgnąć.

Pomogło obłożenie się znakiem quen i uniki przed szarżami, podczas których oponent zamienia się w cień i błyskawicznie przemieszcza w naszym kierunku. Właściwą taktyką okazało się kontrowanie Olgierda w odpowiednim momencie, tuż przed otrzymaniem cięcia żarzącą się na czerwono szablą. Po takim zabiegu delikwent słabnie na chwilę, a my w tym czasie jesteśmy w stanie go oćwiczyć. Gdzie siłą nie poradzi, tam się fortelem wykręci. ***[WhichWayDidHeGo]***



Akademia CD-Action

Autorzy, których ksywki widzicie w tym artykule, to członkowie naszej prężnie działającej Akademii. Jeśli chcecie do nich dołączyć, nauczyć się, jak pisać teksty (niekoniecznie o grach), zadebiutować na łamach CDA, a przy okazji zgarnąć kilka nagród, koniecznie odwiedźcie naszą stronę:
akademia.cdaction.pl

Frank Horrigan, Fallout 2

Ostatnią przeszkodą stojącą na drodze do zaliczenia Fallouta 2 okazał się Frank Horrigan, zmutowany żołnierz posiadający 999 HP, gruby pancerz i unikatowy karabin plazmowy. Kluczem do pokonania bossa było wcześniejsze przygotowanie. Przed ostatnim zadaniem warto było zakupić działko obrotowe Oprawca (najlepsza broń ciężka w grze! Niestety, amunicja jest kosztowna), nabyć stimpaki i zaopatrzyć resztę drużyny. Przydało się też tak przeprogramować wieżyczki strzelnicze, aby atakowały przeciwnika, a także przekonać grupę żołnierzy do walki po naszej stronie. Nie bez znaczenia było użycie podnoszących statystyki postaci stymulantów (kiedy jak nie teraz).

W trakcie starcia nie było miejsca na kombinacje, brakowało osłon i schronienia. Walczyliśmy w otwartym polu, przerywając wymianę ognia tylko po to, by skorzystać z apteczek. Po rozwalcowaniu Franka trzeba było jak najszybciej ewakuować się z platformy wiertniczej, bo też jego śmierć aktywowała sekwencję autodestrukcji. ***[tomek9007]***

Kusoge czyli złe gry też są wspaniałe

Żyłkę sadomasochizmu odkrywał w sobie: **Cross**

Cheetahmen, ludzie-gepardy, zostali wymyśleni jako lepsze Żółwie Ninja. Mieli pojawiać się w kreskówkach, w komiksach, na talerzach śniadaniowych, ale z wielkich planów zostały tylko marny komiks oraz zapomniany stos kartridżów z nalepką „Cheetahmen II". Dopiero gdy ktoś po latach wrzucił ich koszmarną zawartość do sieci, Gepardoludzie stali się legendą.

Drapieżne trio bohaterów było skazane na porażkę od samego początku. Amerykańska kolekcja gier na NES-a Action 52, w której zadebiutowali, składała się z ponad pięćdziesięciu bezwartościowych miniprodukcji sprzedawanych za zaporową cenę dwustu dolarów. Argument, że za tę cenę „dostajesz gigantyczny zestaw gier, z których każda kosztuje mniej niż cztery dolary", nie przekonał do siebie tłumów. Nawet pierwsze Cheetahmen, czyli najlepszy z dostępnych na kartridżu tytułów, nie kupiło serc mas – choć stało się tak prawdopodobnie dlatego, że **była to marnie zaprojektowana, sidescrollowana gra akcji**, w której menażeria wrogów została ukradziona z reszty gier na kartridżu. A że były to takie postacie jak skąpo odziane dziewczęta lub parodia irakijskiego dyktatora Saddama Husajna o wdzięcznym imieniu Satan Hossain, bohaterskie gepardy od razu straciły szansę na przyjazny rodzinie imidż.

Planowane Cheetahmen II podzieliło los komiksu zapowiadającego całą linię gepardzich produktów i niedokończone trafiło w 1500 kopiach do czyjegoś składziku. Tu historia by się skończyła, gdyby nie anonimowy znalazca gry, który opublikował plik ROM w internecie, oraz japońscy gracze uzbrojeni w emulatory. Gdy natrafili na Cheetahmenów, absolutnie oszaleli na ich punkcie.

Gry à la guano

W Europie i USA mówimy o miłości do kampu (patrz: CDA 05/2014). Azjaci mówią o miłości do „kuso" – dosłownie „szajsu, g*wna". Termin ten zdobył popularność w Tajwanie oraz Japonii na przełomie wieków i choć z czasem zaczął dotyczyć muzyki i filmów, jego pochodzenie jest ściśle związane z grami. Gdy japońscy internauci zaczęli pod koniec XX stulecia przeczesywać historię retrokonsol w poszukiwaniu najgorszych gier w historii, znaleźli masę perełek typu Hong Kong 97 na SNES-a.

Tak brzydkie, że aż piękne. Tak złe, że musisz zagrać.

Rzecz była amatorską strzelanką, która nawiązywała do przekazania Hongkongu Chinom przez Brytyjczyków w 1997 roku. Wyglądający jak Jackie Chan „Chin" musiał w niej zmasakrować ponad miliard „pieprzonych czerwonych brzydali" (!), zanim ci do reszty zrujnują Hongkong. Tła składają się tu z przefiltrowanych zdjęć chińskiej propagandy, przeciwnicy zostawiają po śmierci paskudnie animowane grzyby atomowe, cała ścieżka dźwiękowa to zapętlone sześć sekund tradycyjnej piosenki „Kocham plac Tiananmen w Pekinie", a najgroźniejszym wrogiem okazuje się zakrwawiona głowa zmartwychwstałego przywódcy ChRL, Denga Xiaopinga.

Zrobiona w tydzień przez japońskiego dziennikarza growego rzecz była sklecona tak bardzo amatorsko i tak bardzo nieporadnie próbowała wzbudzić kontrowersje, że zarówno Japończycy, jak i buszujący po japońskim internecie młodzi Tajwańczycy od razu się w niej zakochali. Była to tylko jedna z wielu koszmarnie złych lub dziwacznie zaprojektowanych gier, które zaczęły się otaczać kultem kilkanaście lat temu. Do łask wrócił ukuty już w latach 80. przez redaktora Famitsu termin „kusoge" (kuso = gówno, „ge" = gra, powiedzmy, że „grówno"). Rzecz jasna był on pieszczotliwy – żaden fan kusoge nie miał zamiaru katować się grami, które jedynie frustrowały. Nie, one **musiały być tak złe lub tak odstające od norm, że aż dawały perwersyjną przyjemność z ich odpalenia**.

Jakie produkcje stały się największymi przysmakami dla fanów interaktywnego kampu? Wydane na automaty **Miss World '96 Nude**, gdzie gracz przy dźwiękach słynnego „Oxygene Part IV" Jean-Michela Jarre'a odsłaniał pornograficzne obrazki – całą ekscytację owocem zakazanym zabijał jednak fakt, że wdzięczne damy co chwilę zmieniały się w obrzydliwie okaleczone monstra z wnętrznościami na wierzchu i z muzycznym tłem w postaci euro-

dance'u. Diabelnie trudne **Paris-Dakar Rally Special**, w którym przed rozpoczęciem tytułowego rajdu musimy choćby przeczesać miasto za kimś, kto pamięta PIN do naszej karty kredytowej, a w trakcie wyścigu nieustannie unikać torped, erupcji wulkanów czy wyskakujących w ułamek sekundy zza ekranu współzawodników, którzy są najwyraźniej opętani żądzą mordu. Wreszcie **Takeshi's Castle**, sygnowane nazwiskiem słynnego reżysera Takeshiego Kitano, gdzie biegamy po mieście, wykonując misje pokroju „rozwiedź się z żoną i zapłać alimenty", „zwolnij się z pracy, zaśpiewaj do pada karaoke i poleć na Pacyfik lotnią" czy „nie klikaj nic przez godzinę". Legenda miejska głosi, że projekt gry został stworzony przez pijanego Kitano, który pyta nas na koniec: „dlaczego traktujesz tę grę tak poważnie?".

Z czasem nie tylko pojęcie „kuso", ale też same kusoge zaczęły zdobywać szerszą popularność. Oparta na cenionej mandze bijatyka **Hokuto no Ken** doczekała się turniejów, ale nie chodziło w niej o rywalizację, lecz o prezentowanie rywalowi absurdalnych zagrań (słynnym trikiem było „kozłowanie" przeciwnikiem jak piłką do kosza tak mocno, że wylatywało się poza planszę). Kiedy Amerykanie zobaczyli w magazynach growych **Cho Aniki**, serię shmupów pełną nieszczególnie subtelnych nawiązań do homoseksualizmu (gramy dwoma obściskującymi się kulturystami wyznającymi bóstwo wyglądające jak nasienie, a wrogowie to choćby półnadzy sadomasochiści używający siebie nawzajem jako kijów do pogo czy półmechaniczny emeryt z łysym mięśniakiem ukrytym w lędźwiach), narodził się internetowy fenomen. Japończycy z kolei „zaimportowali" sobie z USA osobliwość w postaci **Spelunkera**, gry tak morderczo trudnej, że jej poszukujący skarbu w jaskiniach główny bohater ginął przy najmniejszej przeszkodzie, nawet wchodząc w kontakt z nietoperzym guano. Postać doczekała się masy komiksów i serii animowanych wyśmiewających jej słabowitość, a do slangu kibiców wszedł czasownik „superu", który oznaczał odniesienie poważnej kontuzji w związku z kompletną bzdurą. Co niektórych bejsbolistów zaczęto wyśmiewać za „kondycję Spelunkera".

Kuso Fury

Co mają do tego nasze gepardy ze wstępu? Otóż **Cheetahmen II było jedną z najpopularniejszych gier, które wpisały się w zjawisko kusoge**. Miało ku temu wszelkie predyspozycje: ciekawą historię powstania, kompletnie absurdalną i niespójną szatę graficzną, przenikających przez ziemię wrogów pojawiających się na ekranie w najbardziej frustrujących momentach, idiotyczny glitch pozwalający na latanie czy błąd uniemożliwiający zobaczenie dwóch ostatnich poziomów. Wisienką na torcie była jednak trwająca nieco ponad dwie minuty ścieżka dźwiękowa – tak chwytliwa, że Nico Nico Douga (japoński odpowiednik YouTube'a) został w 2007 nagle zalany jej remiksami, którym towarzyszyły imponujące gepardzie fanarty. Fenomen stał się na tyle duży, że okrążył cały świat i wrócił na Zachód, gdzie gracze zaczęli polować na grę i nagrywać o niej pełne niedowierzania filmy. **Koszmarne Cheetahmen II po latach doczekało się popularności** wraz z wieloma innymi retrokusoge. Kiedy słynny Angry Video Game Nerd (patrz: ramka) zareklamował Kickstarter mający przywrócić grze ostatnie poziomy, fani zebrali na ten cel prawie sto tysięcy dolarów! Niestety okazało się, że końcówka gry jest w całości przekopiowana z pierwszego Cheetahmen.

Pieniądze i liczniki obejrzeń przemówiły do wyobraźni youtuberów – swoje filmy związane z tematem nagrywał często choćby PewDiePie – a co za tym idzie, do wyobraźni developerów, którzy chcieli jakoś zainteresować ich swoimi grami. **Popularne dziś dziwactwa w stylu symulatora kozy czy chleba można uznać za spadkobierców kusoge**, którzy dziś na nowo odkrywają, ile radości może dawać zepsuta rozgrywka. Tyle że jest w tym już nieco mniej szczerości niż kiedyś. To jak z kiczowatymi filmami z dawnych lat i ich parodiami w stylu „Maczety" czy „Kung Fury". Jasne, ironiczne mrugnięcia do widowni chwilę bawią, ale świadczą, że twórcy wstydzą się trochę materiału. Tymczasem filmy typu „The Room" czy kusoge fascynują głównie dlatego, że to podróż w umysł kogoś, kto szczerze wierzył, że tworzy coś dobrego, i nie wiedział, jak bardzo się mylił. |CDA|

KusoTube

Brak ci odwagi, by samemu zapuścić się w świat kusoge? Asekuranci mogą zapoznać się z najgorszymi z najgorszych gier dzięki poniższym twórcom filmów.

Angry Video Game Nerd

James Rolfe specjalizuje się w trzech rzeczach: kusoge, kreskówkowej wściekłości i wiązankach. Dzięki nagraniom niegrywalnych klasyków stał się jedną z pierwszych ikon growego YouTube'a.

Classics of Game/ Games Are Art

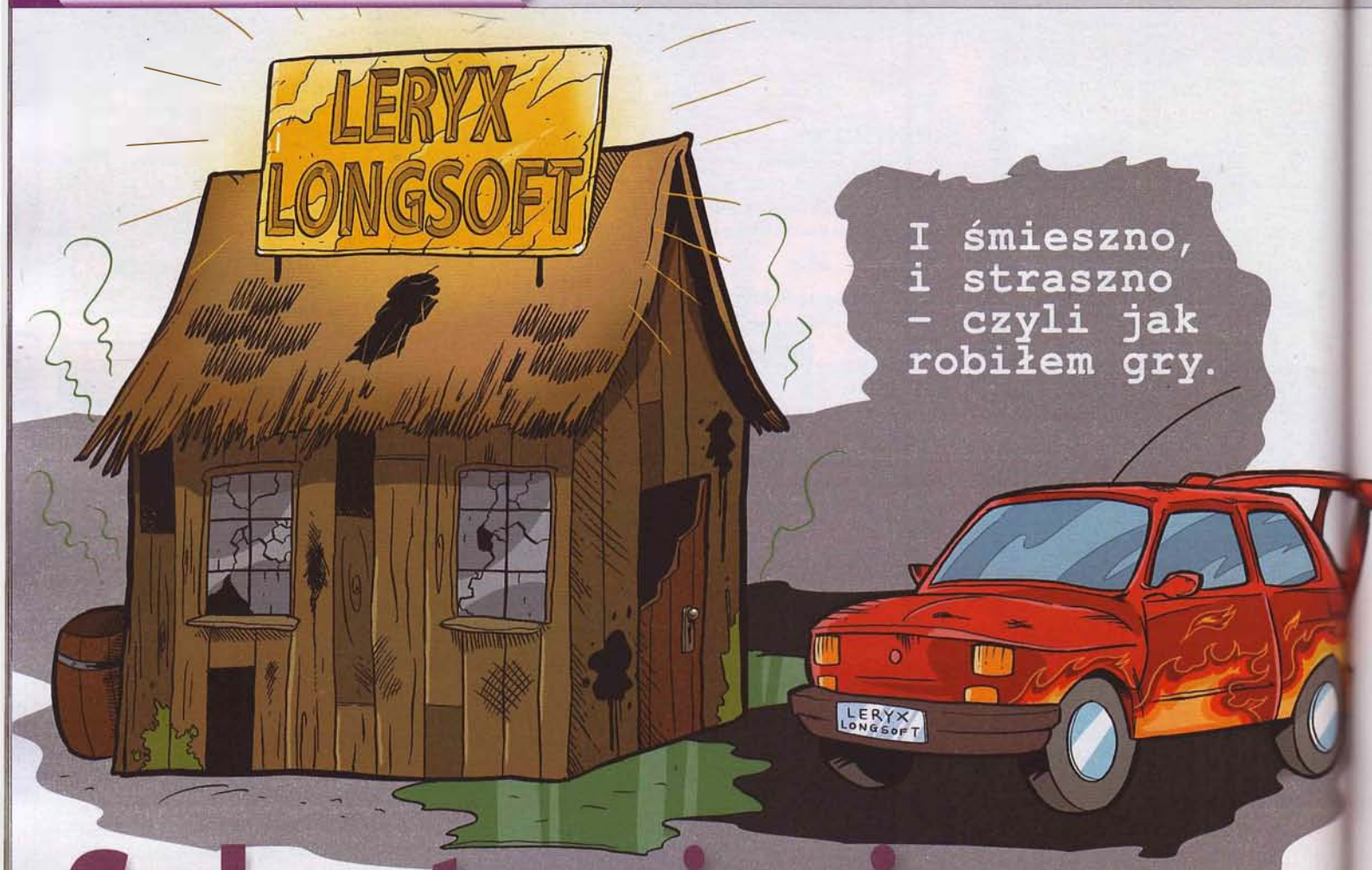
Niepokojąca zawartość zapomnianych płyt z shareware'ami, nieudane eksperymenty z trójwymiarem na PS1, nieprzetłumaczone japońskie dziwactwa. Krótkie urywki bez komentarza, po których twój umysł krzyczy „czemu?".

Retsupurae

Flashowe manifesty buntu autorstwa niestabilnych trzynastolatków. Kalekie ortograficznie epickie fantasy na silniku RPG Maker. Hacki gier Nintendo, których autor jako nowa postać romansuje z bohaterkami. A to wszystko wyszydzane w naprawdę cięty sposób.

GameCenter CX

Shinya Arino to legenda japońskiego retrogamingu, komik w średnim wieku, którego nieporadne zmagania z retro nadaje co dwa tygodnie Fuji TV. Kusoge to tylko fragment jego repertuaru, ale Super Monkey Daibouken, Paris-Dakar Rally Special czy Takeshi's Castle najlepiej smakują przy jego okrzykach.



Sekretne życie twórców gier

CZĘŚĆ 1

Byłem „długim i miękkim": **Mac Abra**

Po ponad 20 latach dojrzałem, by podzielić się z wami swymi wrażeniami z pracy w firmie Leryx Longsoft. Nie będzie to tekst fachowy i uczony, ot – wspomnienia człowieka, który miał okazję od środka obserwować pionierskie czasy polskiej branży growej. Ale wcale nie twierdzę, że to, co tu przeczytacie, to była wtedy norma. I całe szczęście.

Jesienią roku 1994 zakończyłem kilkuletnią działalność własnej firmy. Z braku lepszych pomysłów, a nie chcąc gnuśnieć w domu, zatrudniłem się w pewnej sporej wrocławskiej firmie komputerowej na eksponowanym stanowisku „managera transferu zasobów półkowych". Innymi słowy sprzedawcy w ich firmowym sklepie. Dwa tygodnie, które tam spędziłem, to materiał na osobną opowieść – głównie o stylu, metodach pracy i poziomie kultury osobistej właściciela tego interesu. Mógłbym opowiadać długo i soczyście... tylko po co, buractwa i tak wiele dookoła. Na szczęście, jak to w bajkach bywa, nagle pojawia się książę i odmienia los Kopciuszka.

Yes, I can!

W moim wypadku księciem był znajomy, bardzo zdolny programista. Myślę, że byłby świetny w roli młodego Sheldona Coopera – tzn. wcale nie musiałby go grać, po prostu byłby sobą. Osobnik ten pewnego dnia zadzwonił do mnie i zapytał, czy bym nie chciał pracować w nowej firmie tworzącej gry, w której się właśnie zatrudnił. Ta poszukiwała człowieka „z łbem na karku", który zająłby się pisaniem scenariuszy do tychże gier. Było to bowiem czasy preinternetowe, więc rekrutacja odbywała się metodą „a może wy znacie kogoś takiego?".

Od razu umówiłem się na spotkanie. Rozmowa była krótka i konkretna. Grasz na kompie? Gram. Ogarniasz temat? Jasne. Czy umiesz pisać scenariusze? No pewnie – odparłem stanowczym tonem, pokazując na dowód swą nieszczęsną książkę science fiction („Piloci purpurowego zmierzchu"), którą spłodziłem dobrych 10 lat wcześniej, gdy jako skrajnie arogancki młodzian uznałem, że nie tylko potrafię napisać, lecz także sprzedać wydawnictwu powieść. Była (i coraz bardziej jest) fatalna, ale wtedy akurat się przydała, bo jej prezentacja wywarła silne wrażenie na rozmówcach. Zawodowy pisarz-gracz – o, to jest człowiek, którego szukamy! Zresztą gdyby wtedy zapytano mnie, czy znam płynnie w mowie i piśmie dialekt mandaryński albo potrafię pilotować X-Winga, też bym powiedział, że tak. (I chyba każdy z was, mając pracę marzeń w zasięgu ręki, również, prawda?).

W sumie to chwilę później coś takiego padło – przyszły szef był ciekaw, **czy potrafiłbym pisać owe scenariusze, stosując struktury języka obiektowego, używanego przez programistów**. O owym programowaniu kompletnie nic nie wiedziałem, ale odpar-

Moje pierwsze zadanie

Wiecie, jaką pierwszą robotę zlecono mi w LL? Odbieranie telefonów od ludzi, którym dawna agencja reklamowa, a obecnie firma robiąca gry, wisiała kasę za jakieś zlecone usługi, i ściemnianie, że szefostwa nie ma i jakiś czas nie będzie, bo... (i tu miałem wymyślać jakieś sensowne powody dłuższej nieobecności bossa).

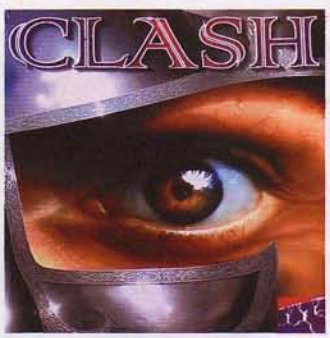
łem, że na pewno bez problemu się *szybko* nauczę, *bo przecież zdolny* chłopak jestem (tu znów znacząco pomachałem swoją książką). Moich rozmówców to usatysfakcjonowało. Co, zastanawia was, dlaczego scenariusze miały powstawać w takiej właśnie formie? To proste. Żeby programistom było potem łatwiej zrobić z tego kod źródłowy. Wtedy zdało mi się to nawet *logiczne i sensowne*.

Potem poszło z górki – kiedy możesz zaczynać? Zaraz. Ile chcesz zarabiać? Po niedługich targach ustaliliśmy, iż dostanę 650 zł na rękę (a raczej 6 500 000 zł – czasy jeszcze przed denominacją). Czyli w przeliczeniu na dzisiejszą typową pensją – jakieś 4000 zł. Do tego obiecano też tantiemy od sprzedanych gier. Szef rzekł na pożegnanie coś, co zapadło mi w pamięć: „Zobaczysz, za 2-3 lata będziesz jeździł nowym BMW. A ja Ferrari". Rankiem dnia następnego zamaszyście zrzuciłem wypowiedzenie na biurko właściciela sklepu i dosadnie wyraziłem przy tym swą generalnie negatywną opinię na jego temat. (Choć moja satysfakcja byłaby niewątpliwie dużo większa, gdyby był wtedy obecny w swoim biurze i mógł tego wysłuchać). Na koniec kupiłem sobie podręcznik typu „Programowanie obiektowe dla bardzo, ale to bardzo tępych zupełnych ignorantów"... i tak zaczęła się moja przygoda z branżą, na etacie Samodzielnego – na razie – Scenarzysty.

Leryx Longsoft

Longsoft pierwotnie był małą agencją reklamową, której cały personel – od zarządu po pracowników – stanowiło trzech znajomych. Szło im rozmaicie (ich największym osiągnięciem było stworzenie bazy danych BusinessTree dla sprzedawców Amwaya) aż do czasu, gdy ktoś z owej trójcy wpadł na pomysł, by zająć się robieniem gier. Co więcej, znalazł człowieka, który do jego pomysłu dorzucił duże pieniądze. Gość ten zwykle kupował mające jakieś problemy finansowe firmy, po czym stawiał je na nogi i sprzedawał lub włączał do swego „imperium".

Wszystkie gry w dorobku Longsoftu



(Leryx to nazwa jego bazowej spółki). Z tego, co pamiętam – miał w portfolio m.in. hodowlę pieczarek, fabryczkę opakowań kartonowych, szwalnię, firmę transportową, jakieś różne „eksport/import" i jeszcze z parenaście innych biznesów, wśród których znajdowało się też małe biuro podróży (co będzie miało pewne znaczenie w historii firmy jakiś czas potem). Interes się wówczas kręcił nie samowicie i pieniądze płynęły mu do kieszeni szerokim, wartkim strumieniem. Człowiek ten doszedł do słusznego wniosku, że warto zainwestować nieco gotówki w jakiś przyszłościowy i dochodowy biznes – np. w produkcję gier. I tak powstał Leryx Longsoft. Jedyny, acz kluczowy problem polegał na tym, że gość (o którym nie powiem złego słowa, bo był naprawdę w porządku) nie miał żadnego pojęcia o tej branży.

Ekipa robiąca grę Clash, lato 1996 roku. W kącie skromnie przysiadł autor tekstu, w prawilnym przykucu obok niego – Scorpik, muzyk i reżyser gry.

Np. w czasie pierwszego spotkania organizacyjnego, w którym brałem udział, ustalono, że gry będą równolegle powstawać na Amidze i PC. Zapytał mnie: „A jakie są te Amigi, bo ja słyszałem, że jest ich kilka?". Więc zacząłem wymieniać, że 500/600/1200/CDTV itd. Na co słyszę: „Aha, czyli trzeba zatrudnić po jednym programiście na każdy model, tak?". Z lekkim osłupieniem (bo jak można aż tak się nie znać na biznesie, w który się wchodzi z dużą kasą?) wyjaśniłem, że zasadniczo wystarczyłby jeden na wszystkie, choć żeby robota szła szybko, to rzeczywiście przydałoby się kilku. A roboty miało być od groma, gdyż **wedle planów po kilkumiesięcznym rozruchu miano wydawać z 7-10 tytułów rocznie**. Fakt, że sporą część miały stanowić raczej nieduże gierki, coś jak dzisiejsze indyki, lecz jak na kilku(nasto)osobowe studio był to plan nader ambitny. A w praktyce absolutnie nierealny.

Ruszyła maszyna!

Początki były bardzo skromne – jeden programista, jeden muzyk (skądinąd zapewne znany wam Adam „Scorpik" Skorupa – była to zresztą jego pierwsza praca w życiu), wyżej podpisany oraz paru grafików. Plus ze dwie, trzy osoby pracujące na zlecenie. Wszyscy razem z szefostwem mieściliśmy się początkowo w dwóch pokojach. Scenariusze miały być tworzone przeze mnie oraz wyłonionych w konkursie ludzi z zewnątrz. Moim zadaniem było ich selekcjonować oraz kontrolować, tzn. dbać o to, by teksty spływały na czas, miały „ręce i nogi" oraz *żeby były pisane wedle owych nieszczęsnych obiektowych założeń*. **Pierwotnie atmosfera była świetna**, planowaliśmy podbić świat (albo chociaż pół świata) i szczerze wierzyliśmy, że to zrobimy.

Nie powiem, parę rzeczy w LL mi się podobało. Na przykład w czasie pierwszego, dwóch miesięcy pracy w każdy piątek tak gdzieś o 14 kończyliśmy pracę i graliśmy sobie kilka godzin w sieci w Warcrafta, a później w HoMM i Warcrafta II. A potem zaczynaliśmy imprezkę (szefostwo dbało o zaopatrzenie w napitki i pizzę na zakąskę), gdzie można było oficjalnie pomarudzić na to, co zdaniem narzekającego było w firmie i pracy nie takie, jak by chciał, i zbiorczo kombinowaliśmy, jak to zmienić na lepsze. Nocne Polaków rozmowy trwały czasem do sobotniego świtu. W czasie jednej z nich, gdy już spożyto sporo „rozluźniacza", szef(*) błogo snuł plany ekspansji. W tym stworzenie własnej sieci dystrybucji gier (!), a tez kolei miały być wydawane w trójkątnych pudełkach, żeby wyróżniać się z tłumu (!) itd. I wtedy zadałem zdumiewająco trzeźwe jak na okoliczności i ilość spożytych procentów pytanie typu „No dobra, fajnie... ale wiesz – masz jakiś kosztorys tego, zaplanowany budżet, plan kolejnych działań?". Na co boss z pewnym wysiłkiem zogniskował na mnie swe nieco zmęczone już oczęta i rzekł z powagą: „Stary... mnie to jest niepotrzebne, bo ja się tu kieruję swoim, rrrozumiesz, INSTYNKTEM". I wtedy jakoś tak nagle i na chwilkę wytrzeźwiałem. A racjonalna część mnie wydała bezgłośny jęk rozpaczy „w co ja, #$%@, się wpakowałem?!", bo w profetycznym przebłysku pojąłem, że raczej nie będzie z tego nowego BMW i świata u naszych stóp. Solidna „lufa" C_2H_5OH szybko wyciszyła ów głos rozsądku i przyszłość znów zdawała się piękna. **|CDA|**

(*) Ale nie ten główny, czyli sponsor, tylko jeden z trzech (patrz niżej) szefów Longsoftu.

Logo Leryxa było zawsze cichym obiektem żartów ekipy. Ale żeby zrozumieć dlaczego, trzeba wiedzieć, że firmą kierowało jednocześnie aż trzech równorzędnych szefów (co dawało imponującą liczbę jednego dyrektora na 4-5 pracowników, a był też moment, że proporcje wynosiły równo 1:1). Jak zatem interpretowaliśmy nasze godło? „Trzech jaskiniowców uparcie ciągnie symbolizującą LL strzałę w dół, aż przywalimy w glebę". Przyznaję, że nie był to humor najwyższego lotu...

INDEPENDENT GAMES FESTIVAL

Bierze piksele pod lupę: **9kier**

Jury ujawniło finalistów tegorocznego, osiemnastego już IGF-u, święta gier niezależnych. W każdej kategorii, w tym w najbardziej prestiżowej, imienia Seumasa McNally'ego, zwycięży w czasie gali na GDC (16-18 marca) tylko jeden tytuł. W kwestii tego, kto miałby – a kto w ogóle nie powinien – otrzymać główną nagrodę, opinie są podzielone nawet w redakcji. Dla tych zaś, którzy nie śledzili ostatnio branży indie, przygotowałam małą ściągę.

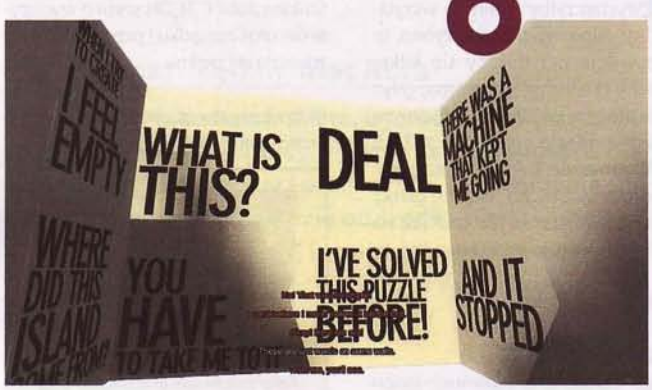
Narracja

- Black Closet
- Her Story
- That Dragon, Cancer
- The Beginner's Guide
- The Magic Circle
- Undertale

The Magic Circle

PC (dostępna) | przygodowa/akcja | Question

Zobaczyłam zaledwie kawałeczek filmiku z rozgrywki na YouTubie i The Magic Circle trafiło gdzieś na wierzch mojej prywatnej listy tytułów do ograna. W grze wcielasz się w... bohatera niedokończonej gry fantasy i musisz boleśnie zmierzyć się ze świadomością, że developerzy o produkcji zapomnieli. (Nic dziwnego, ile można grać w fantasy!). Słyszysz ich rozmowy, eksplorujesz klimatyczne, zabarwione na różne odcienie szarości otoczenie i rozwiązując dające się podejść na różne sposoby łamigłówki, próbujesz rozkminić, jak sprawić, by gra jednak trafiła na półki.



The Beginner's Guide

PC (dostępna) | przygodowa | Everything Unlimited Ltd.

Podobnie jak Her Story nowa gra Davey'ego Wredena – autora The Stanley Parable – opatrzona zresztą jego głosem, wywołała w redakcji sporo zamieszania. Poproszony o komentarz Cross ocenia ten interaktywny film jako „blady ogień napisany przez nastolatka", mnie z kolei zaintrygował, bo odebrałam go jako rozliczenie się twórcy z krytyką jego poprzedniego tytułu. Kością niezgody był brak jednoznacznej odpowiedzi na pytanie, czy można utożsamiać autora z „podmiotem lirycznym". Nie doszliśmy w tej kwestii do porozumienia (o naszych opiniach możecie poczytać w CDA 01/2016), podobnie jak reszta branży, bo odbiór The Beginner's Guide był naprawdę bardzo różny. Półtorej godziny wystarczy jednak, by grę ukończyć, więc najlepiej wyrobić sobie opinię samodzielnie.

Black Closet

PC (dostępna) | przygodowa | Hanako Games

Jako świeżo mianowana prezes rady uczniowskiej rozwikłujesz kolejne intrygi, które mnożą się w dziewczęcej szkole z internatem, by zapobiec zbrukaniu dobrego imienia placówki. Nie robisz tego sama, lecz z pomocą minionów, czyli koleżanek z samorządu, z których jedna – o nie! – nie jest z tobą szczera i czeka tylko, by wbić ci nóż w serce. **Black Closet to próba oddania „dziewczyńskiego" klimatu, w którym nie brakuje „polityki, lesbijskiego romansu i szkolnego noir".** Poszczególne sprawy są zresztą generowane losowo, więc Black Closet – wyglądająca jak powieść wizualna i stworzona przez studio odpowiedzialne za Long Live the Queen – ma spory potencjał do powtarzania.

Seumas McNally Grand Prize

- Darkest Dungeon
- Her Story
- Keep Talking and Nobody Explodes
- Mini Metro
- Superhot
- Undertale

Superhot

PC (25 lutego), XBO (data premiery nieznana) | FPS/taktyczna | Superhot Team

To tak genialne, że aż niemożliwe, że nikt wcześniej na to nie wpadł – **quasi-turowy FPS** to pomysł tak innowacyjny, że zdziwiłabym się, gdyby nie został zauważony przez jury niezależnych imprez branżowych. Co ciekawe, nie trafił do finału w kategorii „nuovo", ba, nie został nawet wyróżniony, ale doceniono projekt gry i nominowano go do głównej nagrody. W Superhocie wrogowie działają tylko wtedy, kiedy się ruszasz (po sterylnych, stylowych lokacjach) lub strzelasz, a po śmierci rozpryskują na dziesiątki czerwonych kryształków. Cieszymy się na ten projekt również dlatego, że pracuje nad nim polskie studio, a premiera za pasem (wrażenia z bety w CDA 12/2015).

Mini Metro

PC, iOS (dostępna) | strategiczna | Dinosaur Polo Club

Zdecydowanie najprostszy graficznie ze wszystkich opisywanych w tym zestawieniu tytułów, a jednak w kategorii oprawy wizualnej pokonał choćby Kingdom i umościł się wygodnie jeszcze w trzech konkurencjach IGF-owych zmagań. **Wygląda jak mapa londyńskiego metra, a chodzi w nim właśnie o projektowanie kolejnych linii w prężnie rozwijającej się sieci transportu miejskiego.** Pierwsza wersja gry, Mind the Gap, powstała podobnie jak Keep Talking and Nobody Explodes na game jamie, ale dopiero nowa, płatna, wydana w listopadzie odsłona prezentuje się naprawdę uroczo. Więcej przeczytacie w recenzji enkiego, którą znajdziecie w CDA 01/2016.

Her Story

PC, iOS (dostępna) | przygodowa
Sam Barlow

Her Story nie jest kontrowersyjną grą, a przynajmniej tak wydawało mi się, dopóki nie zaczęłam o niej rozmawiać z Crossem – kłóciliśmy się o nią tak bardzo, że ostatecznie opublikowaliśmy w piśmie dwie skrajnie różne recenzje (CDA 09/2015). Jury IGF-u nominowało tytuł w czterech kategoriach – głównej, za narrację, projekt i innowacyjność – i zwłaszcza tej ostatniej trudno nie zauważyć. Sam Barlow odważnie uczynił z techniki FMV – filmów z żywymi aktorami, a w przypadku Her Story z jedną aktorką, Vivą Seifert – podstawę rozgrywki w czasach, gdy wykorzystuje się ją w branży co najwyżej w cutscenkach. Dodał do niej bardzo prosty interfejs bazy danych, tworząc **kilkugodzinną, intrygującą i nieliniową opowieść, którą trzeba samemu wykopać** spomiędzy fikcyjnych plików i która siedziała mi w głowie po tym, jak ujrzałam napisy końcowe.

Darkest Dungeon

PC (dostępna), PS4, PSV (II kwartał 2016)
roguelike | Red Hook

Spędziłam kilka ostatnich wieczorów przy rewelacyjnej turówce Red Hook i wcale nie dziwi mnie, że Darkest Dungeon nominowany był zarówno do głównej nagrody, jak i w kategoriach stylu graficznego i udźwiękowienia. **To jeden z tych tytułów, które pomiatają graczem i robią to z taką klasą, że ten prosi o więcej.** To klimatyczne arcydzieło, które nie byłoby tym samym bezzmęczonego głosu Wayne'a June'a, i zarazem uczta dla oka. Najciekawsze jest to, że Red Hook to świeże studio, o którym przed Najmroczniejszym Łochem w „dużej" branży się nie mówiło. To wreszcie środkowy palec wystawiony w stronę tych, którzy uważają, że nie warto kupować gier we wczesnym dostępie, bo Darkest Dungeon trafił tam niemal dokładnie rok temu i już wtedy był grywalny jak diabli. Mój prywatny faworyt – recenzję znajdziecie w tym numerze CDA.

Keep Talking and Nobody Explodes

PC (dostępna) | logiczna
Steel Crate Games

Prosta, ale **niekoniecznie łatwa gra imprezowa**, w której jedna osoba musi rozbroić tykającą, losowo generowaną bombę, a reszta – mając pod ręką wydrukowaną lub wyświetloną na tablecie wielostronicową instrukcję obsługi – powiedzieć temu pierwszemu, jak to zrobić. Presja czasowa, krzyki oraz potencjał do głupawych porównań („symbol, który wygląda jak jądra z malutkim peniskiem, a potem połowa R") i kolejnych podejść sprawiły, że produkcja trzyosobowego Steel Crate miała swoje pięć minut na fotelach znanych jutuberów. Keep Talking and Nobody Explodes zostało powołane do życia w czasie game jamu i miało pokazać możliwości technologii VR.

Undertale

PC (dostępna) | RPG | Toby Fox

Pełnokrwisty erpeg, którego można ukończyć bez przelania kropli krwi. Jedna z najwyżej ocenianych gier w historii, której średnia na Metacriticu (93) każe stawiać ją na równi z WoW-em czy Minecraftem. Świetnie udźwiękowiona, kilkugodzinna produkcja dla fanów pikseli, z bardzo innowacyjnym, jak na ten gatunek, systemem walki, stanowiącym zresztą rdzeń, wokół którego zbudowano całą resztę. Sama zatrzymałam się gdzieś w połowie, bo aż tak bardzo mnie Undertale nie porwał, ale Papkin mówi o nim z namaszczeniem. Kiedy zapytałam o to, co ceni w nim najbardziej, napomknęło burzeniu czwartej ściany, kreatywnych shmupowych starciach oraz jednocześnie zabawnym i wzruszającym scenariuszu. Jego recenzję znajdziecie w CDA 12/2015.

Styl graficzny

- Armello
- Darkest Dungeon
- Gnog
- Mini Metro
- Oxenfree
- Panoramical

Armello

PC (dostępna) | strategiczna/planszowa | League of Geeks

Jurorzy IGF-u dostrzegli styl graficzny Armello, łączący to, co znamy z ostatnich odsłon Heroesów czy Age of Wonders III, z projektami rodem z baśni Disneya – ale nic więcej. A szkoda, bo choć tytuł League of Geeks **przemówi głównie do fanów planszówek**, w swoim gatunku odnajduje się nad wyraz dobrze. W recenzji w CDA 12/2015 enki mówił o powtarzalności i powolnej rozgrywce, ale osobiście mam na ten temat odmienne zdanie. Po pierwsze mimo ograna w życiu wielu planszówek nie spotkałam chyba żadnej (również wirtualnej), która nie byłaby powtarzalna, a jeśli ktoś narzeka na niskie tempo, nigdy nie brał udziału w 12-godzinnej sesji Twilight Imperium. Armello, z zaledwie trzema akcjami w turze, to przy tym pikuś!

Panoramical

PC (dostępna) | logiczna | Fernando Ramallo, David Kanaga

Patrząc na dorobek Fernanda Ramallo, nie trudno zauważyć, że ma słabość do interaktywnych doświadczeń i abstrakcyjnych lokacji. Wespół z Davidem Kanagą – lubującym się w rozmaitych ambientach ojcem ścieżki dźwiękowej bardzo niszowego Proteusa – stworzył tytuł, w którym manipulujesz otoczeniem. Oprawa zmienia się z każdym posunięciem gracza po to, by ostatecznie... no właśnie. To jedna z tych artystycznych produkcji, w której nie chodzi o zobaczenie napisów końcowych, **i celowo unikam słowa „gra", bo nie ma tu ani fabuły, ani postawionego przed graczem celu**. Mimo to trafiła do finału w trzech kategoriach, a w głównej otrzymała wyróżnienie.

Gnog

PC, PS4, iOS (2016) | logiczna | KO_OP

W kwestii oprawy audiowizualnej ten nadchodzący tytulik, tworzony pod czujnym wzrokiem Double Fine, stoi gdzieś pomiędzy Lovers in a Dangerous Spacetime i niewypuszczonym jeszcze Night in the Woods. Początkowo miał być dwuwymiarową platformówką, ale z czasem developerzy zmienili gatunek i przeskoczyli na 3D. Lokacje można opisać najłatwiej jako inspirowane przedmiotami codziennego użytku głowy mechanicznych potworów, które będziesz obracać i eksplorować.

Oxenfree

PC, XBO (dostępna) | przygodowa
Night School Studio

Recenzję Oxenfree znajdziecie w tym numerze CDA. Powiem więc tylko, że **to tytuł dla tych, którzy lubują się w interaktywnych filmach** pokroju tych tworzonych przez Telltale. Obserwowana w dwóch wymiarach, dopracowana akwarela, którą uzupełniają trójwymiarowe modele imprezujących nastolatków, zapewniła grze miejscówkę wśród stylowych graficznie finalistów. Warto dodać, że dostała wyróżnienia za udźwiękowienie, narrację, a nawet w kategorii głównej nagrody.

Udźwiękowienie

- Darkest Dungeon
- Lumini
- Mini Metro
- Panoramical
- That Dragon, Cancer
- Undertale

Lumini

PC (dostępna) | na pewno nie akcja | Speelbaars

Wyobraź sobie coś pokroju Flower, w którym jednak zamiast latać po trójwymiarowej łące zwiedzasz dwuwymiarowe jaskinie. I zamiast kwiatów prowadzisz grupę skrzydlatych, wróżkopodobnych istotek. **Pojęcia nie mam, jak określić gatunek, bo „akcja" wydaje się bardzo nie na miejscu w przypadku produkcji tak nastawionej na relaksowanie gracza.** Sporą rolę odgrywa tu kojąca (choć nie zawsze!) ścieżka dźwiękowa doceniona przez jurorów IGF-u. Jeśli uważasz, że tego typu grytodomena przebrzydłych każuali, muzykę możesz zakupić osobno. Demo w CDA 01/2014.

That Dragon, Cancer

PC (dostępna) | interaktywny film
Numinous Games

W dziale recenzji MQc rozpisał się na temat tej smutnej etiudy – to tytuł będący próbą oddania emocji i poradzenia sobie z sytuacją, w której ktoś bliski, w tym przypadku dziecko, umiera na raka. Wprawdzie nie zawarł tego w tekście, ale zdradził mi później, że oprawa audio, którą doceniło jury IGF-u, jest rzeczywiście dobrze zrobiona – muzyka jest odpowiednio melancholijna, a zmonologów i nagrań bije autentyzm.

Innowacyjność

- Cibele
- Fantastic Contraption
- Her Story
- Keep Talking and Nobody Explodes
- Orchids to Dusk
- Panoramical
- Progress
- The Beginner's Guide

Progress

iOS (dostępna) | logiczna
Tim Garbos, Martin Kvale, Joel Nyström

Jedyna stricte mobilna gra w tym zestawieniu. Developerzy przygotowali sto zagadek, których rozwiązanie wymaga rozmaitych, niestandardowych interakcji ze sprzętem Apple'a. Jeśli wierzyć słowom developerów, będziesz „potrząsać, szturchać, krzyczeć, tańczyć i nie tylko".

Projekt

- Her Story
- Infinifactory
- Keep Talking and Nobody Explodes
- Kingdom
- Mini Metro
- Superhot

Infinifactory

PC (dostępna) | logiczna | Zachtronics

Jak mawia enki (jego recenzja w CDA 09/2015), Zachtronics robi gry oparte na podobnym mechanizmie – gracz dostaje do dyspozycji elementy, z których składa linię produkcyjną, a celem zabawy jest dostarczenie gotowego produktu w określone miejsce. W TIS-100 należało w tym celu zabawić się w programistę grzebiącego w kodzie, w SpaceChemie w chemika na dwuwymiarowej planszy, a Infinifactory to trójwymiarowy sandbox z klockami w roli głównej. Jeśli szukasz satysfakcjonujących łamigłówek, trafiłeś w odpowiednie miejsce.

Kingdom

PC (dostępna) | RTS | Noio, Licorice

Twórcy Kingdom udowadniają, że **da się zrobić grywalnego RTS-a, który nie dość, że będzie dwuwymiarowy, to jeszcze widziany nie z góry, lecz z boku**. Twoje królestwo stanowi centrum świata, który rozciąga się tylko w lewo i w prawo. Tamże bytują osadnicy, których wolno rekrutować, potwory, które przyłażą w nocy, i jelonki, które można zaganiać do bazy wprost pod strzały łuczników. Jedna z ładniejszych pikselowych gier zeszłego roku (została zresztą wyróżniona w kategorii stylu graficznego, lecz nie dostała się do finałowej szóstki), z Morrsliebem, tfu, tfu, czerwonym księżycem zwiastującym silniejszą falę przeciwników, cyklem dobowym i raczej powolną, ale satysfakcjonującą rozgrywką. Moją recenzję, wraz z krótkim poradnikiem, znajdziesz w CDA 13/2015.

Cibele

PC (dostępna) | przygodowa/akcja | Star Maid Games

Rozgrywkę Cibele (recenzja w CDA 01/2016) da się opisać krótko – trochę szperania po fikcyjnym pulpicie, trochę zabijania stworów w prostym, wymyślonym na potrzeby gry MMORPG-u, trochę pogaduszek na czacie i czytania maili i całkiem sporo rozmów ze swoją pierwszą miłością poznaną w sieci. Ta króciutka historyjka wywołała sporo kontrowersji, głównie z uwagi na **brak „prawdziwej" rozgrywki i przesadny dla niektórych ekshibicjonizm autorki**, Niny Freeman. To ona wciela się w bohaterkę, to jej zdjęcia znajdziecie na dysku nastolatki, to ona wreszcie występuje (również w scenie seksu) w czasie cutscenek FMV. Nie ukrywa też, że przeżyła podobną historię.

Orchids to Dusk

PC (dostępna) | przygodowa | Pol Clarissou

Pol Clarissou współpracuje ze wspomnianym przy okazji Gnoga studiem KO_OP, ale z portfolio developera wynika, że z grą logiczną osadzoną w głowach potworów nie miał nic wspólnego. Jego Orchids to Dusk to za to jedyny projekt, który znalazł się zarówno w jednej z „poważnych" kategorii, jak i na liście finałowych gier studenckich. Wiem, że w przynajmniej kilku przypadkach pisałam już o krótkiej rozgrywce, ale pozostałe gry to i tak przy Orchideach kolosy. **Tu wszystko trwa zaledwie kilka minut – tylko tyle potrafi przeżyć astronauta na obcej planecie.** Orchids możesz pobrać za darmo z oficjalnej strony. Jej udźwiękowieniem zajął się pracujący w KO_OP Marskye, który stworzył (a może jeszcze tworzy) docenione przez jury audio Gnoga.

Fantastic Contraption

PC (data wydania nieznana) | logiczna | Northway Games

Fantastic Contraption to jedna z tych produkcji, w których łamigłówki da się rozwiązywać na wiele sposobów – małżeństwo składające się na Northway Games mówi o nieskończonej liczbie metod. Pierwsza, dwuwymiarowa wersja gry z budowaniem maszyn powstała już w 2008 roku – developerzy marzyli o przeniesieniu jej w 3D, ale aż do zeszłego roku nie wiedzieli, jak to zrobić. Cel gry pozostaje ten sam: **za pomocą skonstruowanego własnoręcznie ustrojstwa i praw fizyki należy sprawić, by piłka znalazła się w określonym miejscu**. Inżynierskie próby i błędy będą odbywać się na zielonych pastwiskach pod błękitnym niebem, a gra będzie obsługiwała sprzęt VR. |CDA|

Niem(m)oc

Drze szaty: **Monk**

Matko! Czy są gdzieś jeszcze te ciche godziny snów o sławie, zwycięstwie i życiu-bezklęsce? Bo ja, proszę Mamy, sam już nie wiem. To wszystko nie ma sensu. Dlaczego Mama tak na mnie patrzy? Kiedy ja na poważnie mówię. Czas klasycznych erpegów online dobiega końca!

Och, zabierzcie bagnety. I nie mówcie, że nadużywam Baczyńskiego, bo sprawa nie jest błaha. Kiedyś sam jawiłem się sobie jako apostoł niosący dobrą nowinę o grach MMO. Teraz, gdy dla wielu najważniejsza gatunkowa premiera roku już nadeszła i jest nią Koreańczyk sprzed 1319 dni, bliżej mi do apostaty. **Trawi mnie myśl, że theme parki, czyli klasyczne sieciowe erpegi, w których trzonem rozgrywki jest tryb PvE, stają się wymarłym gatunkiem.**

Wykres popularności fraz wyszukiwanych w Google to tylko ciekawostka, nie przeczę. Wystarczy jednak nałożyć na siebie wykresy dla haseł „MMORPG", „FPS" i „RTS", by zobaczyć, jak mocno siadło zainteresowanie pierwszą grupą gier. Powody wahań to wdzięczny temat na karczemną awanturę, ale zgodzicie się chyba, że obecny niedobór premier może być przyczyną (skutkiem?) stanu rzeczy. **Tytuły MMO nie przyjmują się już na tyle dobrze, by masowo kusić wielkie firmy**, zwłaszcza że łatwiej i taniej wydać mobopodobne coś lub karciankę, póki i te pociągi nie odjechały. Mniejsi twórcy chwytają się crowdfundingu, by zrobić coś nietypowego (polskie Gloria Victis szykuje się do kampanii Chronicles of Elyria ze starzeniem się awatarów, a w tym numerze opisuję Crowfalla z jednorazowymi światami) i/lub zagrać na nostalgii (Shroud of the Avatar twórcy Ultimy Online, skupiony na masowych walkach trzech frakcji Camelot Unchained). Wysokie koszty wiążące się ze spreparowaniem tytułu permanentnie sieciowego to dla kreatywnych i ubogich często zbyt duże ryzyko. Przypadki wydania niedopieczonego przez braki budżetu indyczego MMO i godnego przetrwania są niełiczne... choć zdarzają się (pozdro, Darkfall).

Załóżmy jednak, że twój klasyczny, nastawiony na masową publiczność kuzyn Worłd of Warcraft zostaje wydany. Co się dzieje? Są recenzje i streamy, a gracze się cieszą, bo datę premiery przełożyłeś tylko raz. Tyle że trzy dni później na subreddicie pojawia się pierwszy miś, który w tempie power levelera już zdobył maksymalny poziom i zaczyna jojczyć, że nudno i gdzie ten high-end. Szybko informujesz o dalszych planach rozwoju gry, więc miś chwilowo się zamyka, ale zaraz zastępują go fani PvP. Mag lodu jest OP, krzyczą. Może i tak, stwierdzasz i osłabiasz Iskierkę Ziąbu. Ups, a cóż to za ryki za oknem i tabliczki „uderzamy jak rozmokły makaron"? No tak, larum podnieśli entuzjaści PvE, którzy od premiery inwestowali właśnie w magów. Sam już nie wiesz, co robić, a na dodatek twój community manager, Micah W., przysyła maila – „Miś wrócił".

Części kłopotów można uniknąć, osobno bałansując PvE i PvP czy eliminując wpływ ekwipunku na drugi tryb, ale nie rozwiązuje to problemu sprzecznych interesów zróżnicowanej fanbazy theme parków. Zawsze pozostaje też kłopot znany ze wszystkich gier online – szybkie krystalizowanie się mety, czyli maksymalnie zoptymalizowanych przez theorycrafterów kompozycji drużyn czy buildów postaci. W tytule singlowym grasz, jak chcesz, i najwyżej idzie ci gorzej, a np. w Guild Wars 2 często możesz zapomnieć o udziale w poważnym grupowym PvE, jeśli na karcie postaci masz ślad defensywnych statystyk lub korzystasz z „nieuznawanej" broni. Znalezienie bardziej wyrozumiałych czy liberalnych kompanów często nie jest łatwe.

MMORPG-i w klasycznym wydaniu nie mają już racji bytu.

W MMO nadmiar poradników i maksymalnie efektywna taktyka na wszystko potrafi zabić radość z gry. „Stań na tamtym pikselu, tam AoE nigdy nie ląduje" czy „ej, ale tego bossa omijamy, nie opłaca się" – zbyt często weterani strofują tak nowicjusza, po czym bez słowa fruną dalej, a biedak głupieje, bo nie po to tu przyszedł. Myślę zresztą, że dla rodziców dojrzewających tytułów spadek zainteresowania obecnych graczy to mniejszy kłopot. Ci i tak w końcu odpłyną – trudniej jest oświeżą krew i udowodnienie światu, że zgorzkniałe dziadki z forum to tylko hałaśliwa mniejszość.

Trzeba też pokazać, że długi staż nie daje przewagi, a o to jest trudno. Nie znam gry online bez „pasków do wypełnienia" – często tylko grind prowadzący do dyndających we mgle marchewek pozwala utrzymać niepuste serwery do czasu, gdy w korycie znajdzie się nowa porcja paszy – rozszerzenie czy content patch. Tymczasem w e-sporcie uparte szlifowanie umiejętności na tych samych mapach to clou zabawy, autorzy erpegów dla samotników zaś mogą zarezerwować nużące powtarzalne czynności dla łowców achievementów (choć nie tylko – Inkwizycja, yo).

I wreszcie, skoro przy tym jesteśmy – **singlowe zabiegi fabularne trudno podrobić online, przez co z gier MMO erpegi są często słabe**. Jednoosobowe instancje z pseudowyborami czy phasing krain nie wyeliminują wrażenia, że świat ma cię dokumentnie w nosie i jesteś tylko herosem.5963. Bo wiesz, ten skaczący dokoła ciebie khajiit o imieniu „Im really a dog" też przed chwilą zbawił Tamriel.

Formuła tradycyjnych gier MMO wyczerpała się zatem nie bez powodu. W kolejce do importu na nasz rynek czeka jeszcze jedno Błade & Soul (Black Desert Online), ale nawet w Korei lokalny rynek podupadł w wyniku nałożenia rządowego limitu na wydatki w MMO oraz boomu na mobilne społecznościówki i zagraniczne tytuły z LoL-em na czele. Gatunek schodzi do podziemia i boję się, że jeśli wspomniane semihardkorowe Chronicles of Elyria, Crowfall czy Camelot Unchained szybko go stamtąd nie wyciągną, czekają nas tylko halucynacje z niedożywienia i wypisywanie na murach hasła „no future". |CDA|

Ugo Volt

Dwóch światów nie odwiedzi: **Eugeniusz Siekiera**

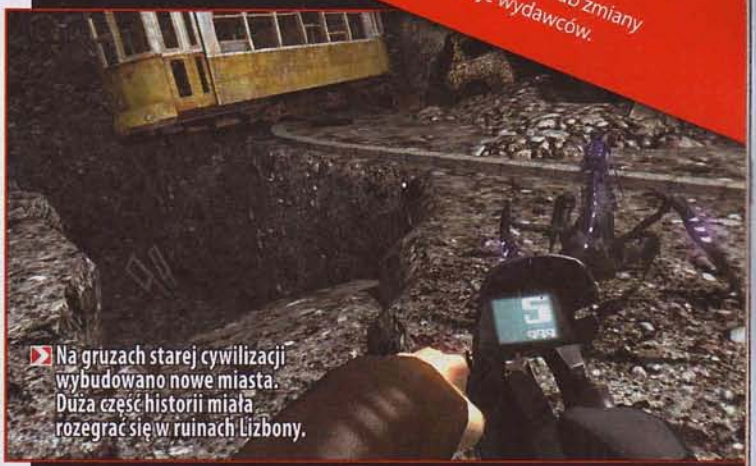
Ugo Volt był ryzykownym projektem. Nie dość, że ambitnym fabularnie, to jeszcze próbującym pogodzić ogień z wodą na gruncie samej rozgrywki. Karkołomnym miksem gry akcji, przygodówki i RPG-a.

Dla portugalskiego zespołu Move Interactive była to pierwsza – i jak się później okazało – nieudana próba zaistnienia na rynku. Rogério Silva, jeden z założycieli studia, od samego początku miał jasno sprecyzowaną wizję – zależało mu przede wszystkim na wielowarstwowym scenariuszu i świecie odmalowanym z niebywałym rozmachem. **Świecie dość silnie zainspirowanym Orwellowską antyutopią**, w którym w wyniku zmian klimatycznych ogromne połacie lądu znalazły się pod wodą, a garść ocalałych musi nauczyć się życia w nowej, nieprzewidywalnej rzeczywistości. Za ostatnią nadzieję przerzedzonej ludzkości uchodzi megakorporacja WOC, która jako jedyna dysponuje środkami i możliwościami, by wybudować nowe miasta i zapewnić wszystkim przetrwanie. Nie trzeba dodawać, że z biegiem czasu włodarze WOC będą coraz bardziej łasi na władzę i zrobią wszystko, by nie utracić pozycji lidera, a hasła „powszechna inwigilacja" czy „kontrola społeczeństwa" na stałe wpiszą się do słownika podglądanej społeczności.

Graczmiałwcielić się w tytułowego Ugo Volta, pierwszego sztucznie wyhodowanego człowieka. Oczywiście nie powstał bez przyczyny – chciano stworzyć jednostkę nie tylko ponadprzeciętnie inteligentną i silną, ale nade wszystko całkowicie oddaną. Pojedynczy eksperyment miał wylać fundamenty pod nowy, wspaniały świat, a w niedalekiej przyszłości przerodzić się w taśmową produkcję ekstremalnie wydajnych i posłusznych obywateli. Nie wszystko poszło jednak po myśli jajogłowych – wychowywany przez zwykłych ludzi Ugo przestaje być nanotechnologiczną wydmuszką, a w jego głowie zaczynają kiełkować ludzkie uczucia. Kiedy w wyniku nieszczęśliwego wypadku ginie przybrany ojciec bohatera, ten postanawia zemścić się na winnych, czyli firmie, która go stworzyła. Jako że zemsta jest daniem, które najlepiej smakuje na zimno, Ugo czeka na zadanie ostatecznego ciosu, inwigilując korporacyjne szeregi przez kilkadziesiąt kolejnych lat. W międzyczasie tworzy swoje alter ego i wirtualny świat, w którym może dać upust swej wściekłości. To istotna informacja, bo miała znaleźć odzwierciedlenie w samej rozgrywce – **akcja rozgrywałaby się jednocześnie na dwóch płaszczyznach**. Świat realny obserwowalibyśmy z perspektywy pierwszej osoby, fikcyjny z kolei mieliśmy oglądać zza pleców bohatera. Różnice szły zresztą znacznie dalej, miały dotyczyć między innymi wyposażenia i metod walki. Korporacyjna rzeczywistość uzbroiłaby nas w futurystyczne giwery i pakiet mocy nieznanych zwykłym śmiertelnikom (m.in. telekinezę i możliwość kontrolowania umysłów), z kolei wirtualna fikcja dorzuciłaby do tego rogu obfitości broń białą i elementy magii. W zależności od uniwersum skrajnie różne byłyby również środki transportu, więc obok pospolitych pojazdów mogliśmy liczyć na rozmaite stwory, na tyle duże, by móc ich dosiadać.

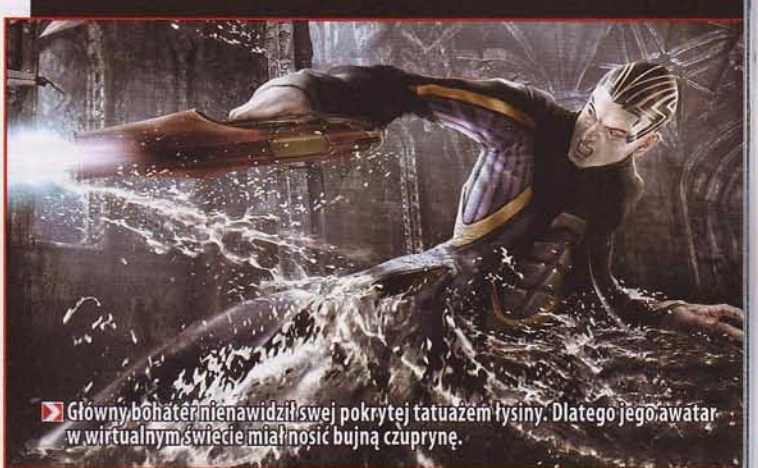
Każdy ze światów miały cechować olbrzymia wolność i nieliniowość. Wzorem najlepszych gier fabularnych większość stawianych przed nami wyzwań można było rozwiązać na kilka sposobów, a oprócz wątków popychających fabułę do przodu pojawiłoby się również sporo nieobowiązkowych aktywności pobocznych (wśród tych ostatnich nie zabrakłoby zagadek środowiskowych).

Co więcej, otoczenie miało żywo reagować na nasze poczynania – stosunek napotkanych ludzi w dużej mierze byłby zależny od naszej postawy. O skutkach wielu decyzji mieliśmy się przekonać znacznie później, a obierane przez nas ścieżki ostatecznie miały doprowadzić do jednego z czterech zakończeń. Dziesięć lat temu brzmiało to wszystko tak pięknie, że aż nierealnie – zwłaszcza w ustach niedoświadczonej ekipy. Łatwo dziś powiedzieć, że to musiało się tak skończyć. Szkoda jednak, że się skończyło. **|CDA|**


Na gruzach starej cywilizacji wybudowano nowe miasta. Duża część historii miała rozegrać się w ruinach Lizbony.

W fikcyjnym świecie rolę pojazdów miały przejąć przerośnięte jaszczurki i inne stworzenia.

Grę napędzał popularny Unreal Engine 3. W udostępnionych materiałach najlepiej prezentowały się wnętrza budynków.

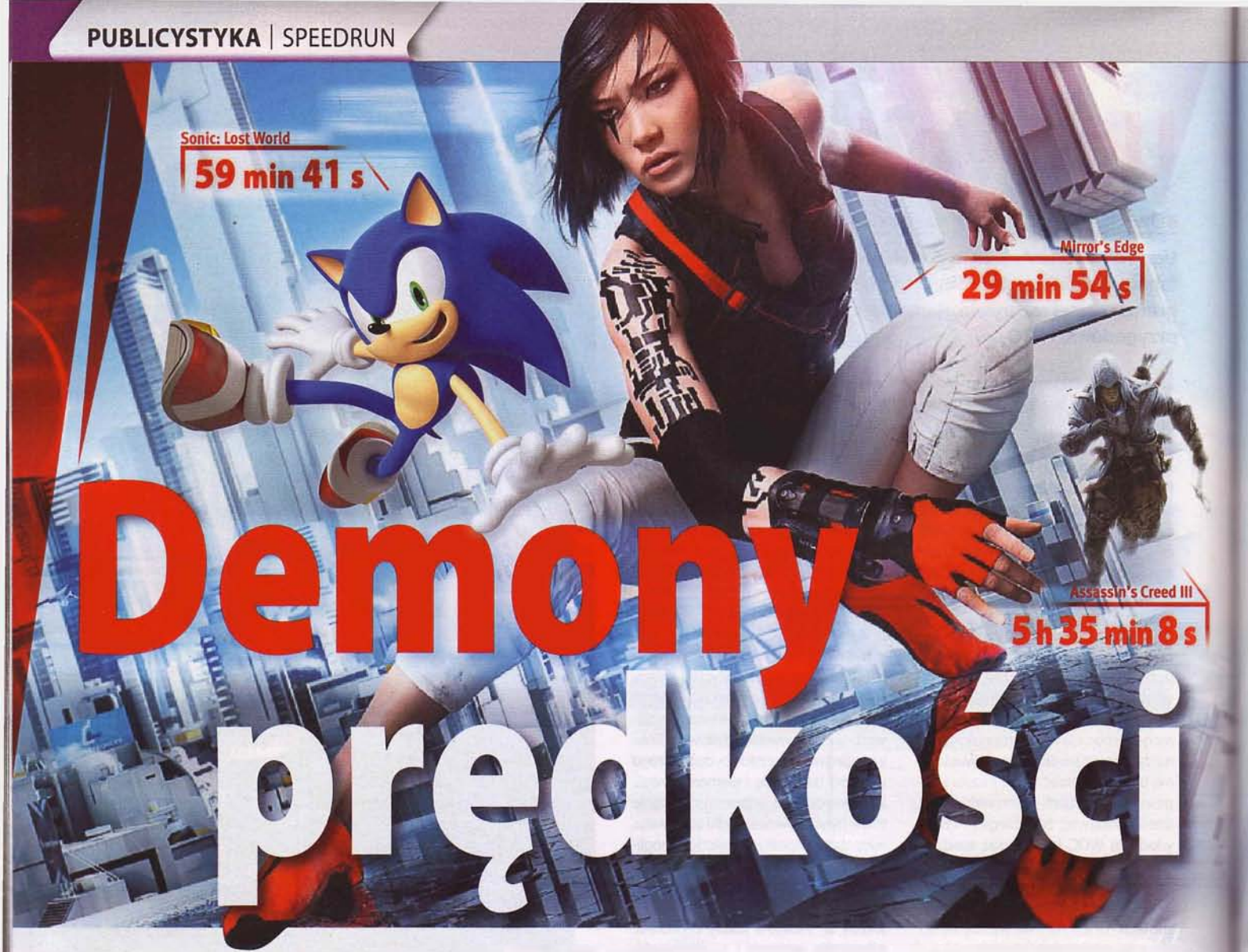

Główny bohater nienawidził swej pokrytej tatuażem łysiny. Dlatego jego awatar w wirtualnym świecie miał nosić bujną czuprynę.

Info

- **Początek produkcji:** 2005 r.
- **Koniec produkcji:** 2008 r.
- **Gatunek:** akcja/RPG/przygodowa
- **Stopień ukończenia:** alfa
- **Podobna do:** Mass Effect
- **Nie wyszło, bo:** nie dogadano się z inwestorami
- **Dalsze losy twórców:** już w trakcie prac nad grą spora część zespołu wyemigrowała do konkurencji. Jak zwykle poszło o forsę, której w kasie Move Interactive brakowało.

Czy wiesz, że:

W międzyczasie ekipie Move Interactive udało się stworzyć i wydać inny tytuł. W 2007 roku zadebiutowała Floribella, platformówka inspirowana kultowym Pandemonium!, a bazująca na... argentyńskiej telenoweli. Konia z rzędem temu, kto o tym tytule słyszał.



Demony prędkości

Pędzi na złamanie karku: **Adam „Lunatyk" Banaszek**

Trzy minuty. 180 sekund. W tym czasie ludzkie serce uderzy ok. 210 razy. Lub zaparzy się filiżanka herbaty. Jest to też czas, w którym można ukończyć The Elder Scrolls III: Morrowind.

Aktualny rekord świata w jego przejściu to 3 minuty i 14 sekund. Napisy końcowe Dark Souls II można zobaczyć po 17 minutach. Z kolei Ender Dragon z Minecrafta poległ w przeciągu niewiele ponad 7 minut od rozpoczęcia gry. W świecie speedrunnerów nie ma słowa „niemożliwe".

Speedrun polega na przejściu gry tak szybko, jak to tylko możliwe. Zabawa zaczyna się w momencie, w którym uzyskamy pełną kontrolę nad postacią, a kończy wraz z początkiem finalnej cutscenki. Co zdarzy się po drodze, zależy tylko od gracza. Speedrun wyczynowy to o wiele więcej niż po prostu szybkie ukończenie gry. Poza używaniem cheatów wszystkie chwyty są dozwolone, a tych jest całkiem sporo. Jedną z podstaw jest wykorzystywanie glitchów. Nieumyślnie pozostawione przez twórców usterki mogą pozwolić graczom na dokonanie rzeczy z założenia nierealnych. Szybkie zapisywanie i wczytywanie gry umożliwiły w Fallout 3 omijanie dialogów i przenikanie przez ściany. Najszybszy speedrun tej produkcji zakończył się w 15 minut, bez zabicia żadnego przeciwnika oraz z pominięciem dużych części głównego wątku. Czynności pozbawione sensu, jak np. nieustanne turlanie się, omijanie możliwej do podniesienia broni oraz dawanie się trafiać wrogom, pozwoliły skończyć Bastion w 14 minut. Niezależnie od tego, jak pozornie dziwne wydają się działania speedrunnerów, są to zaplanowane i przemyślane akcje, których cel jest jeden – ma być szybciej.

Do startu...

Niektórzy mogą uznać takie działanie za oszustwo. Kwestia jest dość kontrowersyjna. Należy jednak pamiętać, że speedrunnerzy zdecydowanie nie grają w sposób zaplanowany przez twórców i **wykorzystują wyłącznie błędy będące integralną częścią produkcji**. Hackowanie zarówno samej gry, jak i sprzętu w speedrunningu są niedozwolone i bezlitośnie karane. W przypadku udowodnienia oszustwa cwaniacy są dożywotnio banowani z oficjalnych serwisów. Dla tych, którzy nie są przekonani do bugów, pozostaje kategoria glitchless, w której gracze ścigają się, po prostu przechodząc grę, bez wykorzystywania jej błędów.

Historia speedrunu zaczęła się w 1993 roku wraz z wydaniem Dooma. Osadzenie w 3D oraz intensywna walka sprzyjały dynamicznej rozgrywce. Doom wprowadził wiele elementów kładących podwaliny pod współczesne FPS-y. Jego wkład w historię speedrunu polegał na możliwości nagrywania swojej zabawy w postaci dema. Wsparcie sieciowe dla gry sprawiło, że zaczęły tworzyć się internetowe społeczności, gracze mogli chwalić się osiągnięciami. Wielu pokazywało swoje sukcesy w trybie multi, ale dużą popularnością cieszyły się też nagrania singlowe, w których gracze ścigali się w czynieniu rozgrywki jak najtrudniejszą... oraz jak najszybszą. Powstała w 1994 roku strona Compet-N gromadziła doomowców oraz ich nagrania, ewoluując częściowo w pierwszy serwis speedrunowy.

Niebagatelne znaczenie dla historii speedrunu miał też wydany w 1996 roku Quake, który podążył tą samą ścieżką co Doom. Najpopularniejsze nagrania z gry dzieliły się na dwa typy. Przejście, w którym pokonywało się wszystkie potwory i odszukiwało wszystkie sekrety. Zwane było i jest do dziś „100%". Aktualny rekord w tej kategorii wynosi 38 minut i 29 sekund. Innym pomysłem było jak najszybsze pokonywanie poziomów, czyli „run". Dziś drugi wariant, znany jako Any%, jest najpopularniejszym trybem biegania. W 1997 roku powstał film „Quake Done Quick", w którym zamiast przejścia jednego poziomu zarejestrowana została cała gra, z łącznym wynikiem 19 minut i 49 sekund. Film obiegł świat, a cztery miesiące później ukazał się „Quake Done Quicker", bijący poprzedni rekord o 3 minuty. (W ciągu 17 lat, które minęły od tamtego czasu, udało

Złap je wszystkie!

Dość popularną grą wśród speedrunnerów jest Pokémon Red/Blue. Klasyk Game Boya speedrunuje się bez wykorzystania glitchów, a elitarną czwórkę udało się pokonać w czasie zaledwie 1 godziny i 49 minut.

Awesome Games Done Quick

AGDQ to charytatywne wydarzenie odbywające się dwa razy do roku przy współpracy z serwisami speedrunslive.com oraz speeddemosarchive.com. Speedrunnerzy z całego świata grają na żywo, zbierając pieniądze od widzów streama i sponsorów. Zimowa edycja, która odbyła się w styczniu, zebrała 1,2 mln dolarów na walkę z rakiem.

The Best Of

Poza drobnymi wyjątkami speedrunować da się wszystko. Nie wszystkie rekordy są szokujące, ale większość z nich robi niemałe wrażenie, gdy porówna się je z własnymi doświadczeniami z gry. Najciekawsze rekordy:

- Antichamber – 2 min 09 s
- The Binding of Isaac: Wrath of the Lamb – 4 min 17 s
- Left 4 Dead 2 (główne kampanie) – 1 h 07 min 34 s
- Dishonored – 34 min 11 s
- Hotline Miami – 19 min 54 s
- Grand Theft Auto V – 4 h 29 min 21 s
- Portal 2 (single) – 1 h 04 min 01 s

Portal: wyjść poza mapę to jedno, potem trzeba na nią wrócić.

Fallout 3: w speedrunie dialogi tylko przeszkadzają.

Dark Souls II: na drodze do rekordu ściany bywają umowne.

Pomyślny speedrun to często efekt tysięcy prób.

się uzyskać wynik 12 i pół minuty, a „QDQ" nie załapałoby się nawet do pierwszej dwudziestki). Tak rozpoczął się wyścig, który trwa do dziś.

...gotowi...

Opanowanie wybranej gry do perfekcji to zaledwie pierwszy krok. Kiedy zasady rozgrywki przestaną być tajemnicą, można zacząć je łamać. Do znalezienia niezbędnych glitchów wystarczy internet, gdzie regularnie trafiają najnowsze odkrycia. Szczególnie warto poświęcić czas na podpatrywanie sztuczek wykorzystanych przez bieżących rekordzistów. **Oile poznanie teorii jest stosunkowo łatwe, o tyle próba powtórzenia tego w praktyce jest nie lada sztuką.** Sensowne i skuteczne użycie błędów wiąże się z długimi treningami, a niektóre metody wymagają od gracza wyczynów takich jak sprawne poruszanie się tyłem lub patrząc w podłogę, do czego niezbędne jest opanowanie poziomu na pamięć. Niczym rzadkim są też triki frame perfect, co oznacza, że na poprawne wykonanie manewru w grze jest jedna klatka, zaledwie 1/30 lub nawet 1/60 sekundy! Uczenie się takich sztuczek może być zajęciem na setki godzin, a czasami szansa na pojawienie się sprzyjających błędów w grze jest zupełnie losowa. Pomyślny speedrun to efekt tysięcy prób. Standardowo bowiem cała gra musi zostać pokonana w trakcie jednego posiedzenia, choć istnieje wariacja segmented run, gdzie każdy etap można powtarzać dowolną liczbę razy i końcowy wynik jest kompilacją najlepszych czasów z poszczególnych poziomów. Pozwala to na próbowanie niebezpiecznych sztuczek, które byłyby zbyt ryzykowne w klasycznym biegu. Można w ten sposób uzyskać lepszy wynik, ale będzie on należał do osobnej kategorii.

...start!

Istotnym elementem sztuki speedrunu jest dobór gry. Nowości z najwyższej półki wcale nie są oczywistymi kandydatkami, kiedy chodzi o możliwość śrubowania rekordów. Produkcje starsze i średniaki zawierają więcej błędów, z których da się skorzystać. Najpopularniejsze tytuły pecetowe według serwisu speedrun.com to Super Meat Boy i Portal, które zgromadziły w sumie 700 biegaczy. Super Meat Boy jest dość nietypowym przypadkiem, gdyż gra sama sprzyja wyścigom i biegi odbywają się bez użycia błędów. Aktualny rekord wynoszący 17 minut i 43 sekundy to spektakularny pokaz umiejętności gracza i pomijanie cutscenek, ale nic więcej. Portal jest bardziej klasycznym przykładem speedrunu, w którym kolejne triki stosowane przez graczy sprawiają, że zagadki wymyślone przez Valve schodzą na dalszy plan. Sprawny speedrunner jest w stanie tworzyć portale poza mapą, aby szybciej dostać się w odległe części poziomów, a przejście zaczyna przypominać... strzelaninę. Zdecydowanymi liderami, jeśli chodzi o liczbę speedrunnerów, są gry na Nintendo 64. Legend of Zelda: Ocarina of Time oraz Mario 64 to punkty obowiązkowe na speedrunowej mapie. Okaryna ma blisko 1000 zarejestrowanych graczy i jest to liczba, do której inne tytuły nawet się nie zbliżają. W tej chwili rekord wynosi 17 minut i 45 sekund oraz wykorzystuje liczne błędy produkcji. **Nie każda gra nadaje się do speedrunu.** Żeby przejście miało sens, niezbędne jest jednoznaczne zakończenie. W przypadku gier takich jak np. League of Legends czy Counter-Strike coś takiego nie istnieje. Chętni muszą postawić przed sobą specyficzne cele, jak np. kto pierwszy samodzielnie ubije smoka czy ukończy trening strzelecki.

Meta, czyli wszystko dobre, co się szybko kończy

Zainteresowanym rozpoczęciem własnej kariery speedrunowej polecam przede wszystkim strony speedrun.com oraz speedrunslive.com. Pierwsza z nich to baza danych zawierająca aktualne rekordy świata. Na wyróżnienie zasługuje z powodu podziału filmów na różne kategorie oraz rankingu uwzględniającego wszystkie nadesłane czasy gry, nie tylko najlepszy. Zamieszczone tam nagrania oraz poradniki ułatwią przygotowanie do własnych prób. Kiedy śmiałek uzna, że jest gotowy, musi uwiecznić swoje przejście. Filmik trzeba nagrać jednym z zaakceptowanych programów, jak XSplit czy Open Broadcaster Software. Musi mu też towarzyszyć program mierzący czas, np. LiveSplit. Linki do niezbędnika znajdują się na obu wyżej wymienionych serwisach.

Gotowych do akcji graczy zainteresuje drugi serwis – speedrunslive.com. Jak sugeruje nazwa, biegi streamowane są na żywo. Pojawia się też inny cel – ukończenie wyścigu szybciej niż pozostali gracze, a sposób, w jaki to zrobimy, jest dowolny. Speedrun jest naturalną konsekwencją takiej zabawy, ale wygrana nie wymaga przejścia perfekcyjnego, niezbędnego do bicia rekordów. Margines błędu, połączony ze współzawodnictwem, jest ciekawą opcją dla początkujących, chcących przetestować swoje umiejętności w praktyce. Ranking strony pozwala dobrać odpowiednich przeciwników.

Kiedyś spróbowałem spontanicznie speedrunować Deus Ex: Bunt Ludzkości. Zadowolony z osiągnięcia czasu lekko poniżej dwóch i pół godziny, zajrzałem na kilka speedrunowych serwisów... i wynik poleciał do kosza. Bieżący rekord to 41 minut. Ostatecznie zadowoliło mnie przytulne miejsce na widowni, widok mam stąd całkiem dobry, a naprawdę jest na co popatrzeć. Tylko starajcie się przy tym nie mrugać, bo możecie stracić sporą część akcji. |CDA|

VR jest tanie/dobre

Wybiera lepsze: **AI**

Konsumencka wersja Oculusa została wyceniona na 600 dolarów. Sześćset! Z podatkami to ponad 3000 złotych – za same gogle, bo komputer trzeba kupić osobno.

Efekt był taki, że szef Oculusa szybko zaczął wszystkich przepraszać. Ale nie za cenę, tylko za to, że nie dość wcześnie zaczął na nią przygotowywać odbiorców. Bo 600 dolarów jest OK – tyle kosztuje sprzęt, a firma na goglach nie zarabia. I... ja mu wierzę.

Na pierwszy, drugi i trzeci rzut oka płacenie takich pieniędzy za VR nie ma sensu. Wystarczy sobie przypomnieć, jak to było z 3D, które miało zrewolucjonizować telewizję, kino i gry, a skończyło się na meh. Drugi raz lu-

VR trafi pod strzechy? Tak, ale dopiero za pięć lat.

dzie się na to nie nabiorą, więc po co się tym sprzętem w ogóle przejmować? Różnica jest jednak zasadnicza, a polega na immersji. O ile bowiem 3D, nawet najlepsze, sprowadza się do wyskakujących z ekranu obiektów, o tyle VR sprawia, że stajesz się częścią innego świata. Oczywiście gadać to sobie Allor może, ale mało kogo tym przekona. Prawda jest taka, **że VR trzeba samemu przeżyć, a nie o nim czytać** lub oglądać na screenach czy filmiku. Można jednak sprawdzić, czy wyprodukowanie takich gogli faktycznie aż tyle kosztuje. A nawet jeśli, to czy rzeczywiście musi.

Przecież VR jest tanie!

Trochę celulozy, dwie plastikowe soczewki, jeden magnes, jeden metalowy krążek i parę gumek – tyle wystarczy, by otrzymać namiastkę VR o nazwie Google Cardboard. Kosztuje to kilkanaście złotych, choć za dopłatą można otrzymać bardziej kolorową obudowę i – przynajmniej według zapewnień sprzedawców – lepszej jakości soczewki. Potem wystarczy ściągnąć na smartfona (dowolnego w miarę nowego, wystarczy taki za kilkaset złotych) aplikację Cardboard (dostępna na Androida oraz iOS-a), włożyć go do specjalnej przegródki, skonfigurować i już można zagłębić się w wirtualne światy. A po kilku minutach odstawić na półkę i nigdy więcej do tego nie wracać.

Te kilka minut to zresztą i tak całkiem optymistyczne założenie. Problemem jest choćby wrażenie oglądania wirtualnego świata przez jakiś kartonowy tubus, bo obraz wypełnia tylko centralną część pola widzenia. Zanim pierwsze skrzypce zacznie odgrywać nuda, natkniesz się też najpewniej na widoczne aż nadto pojedyncze piksele, od pływającego obrazu zaś dostaniesz zawrotów głowy. Do tego dochodzi jeszcze niewielki wybór gier i filmików (które są tylko bardzo prymitywną namiastką VR, bo co to za rzeczywistość, w której można jedynie kręcić głową?), a także niezgrany z obrazem dźwięk. Dopiero niedawno Google pomyślało czymś tak podstawowym jak obsługa przestrzennego audio, które będzie współgrało z obrazem, wcześniej o żadnej synchronizacji nie było mowy! Innymi słowy – **jeśli chcesz się upewnić, że VR jest do kitu, jak najbardziej polecam Google Cardboard**.

Kontratak Koreańczyków

Krok dalej poszedł Samsung. Wszedł w układ z Oculusem, a jednym z efektów jest GearVR. Pod tym hasłem kryją się **okulary do VR opracowane specjalnie z myślą o konkretnych modelach Galaxy**. Pierwsza wersja była zgodna tylko z Note'em 4, obecna działa z nieco większą liczbą urządzeń (Note 5, S6, S6 Edge oraz S6 Edge+), a na dokładkę jest o połowę tańszy – kosztuje 100 $, oczywiście bez telefonu. Z telefonem (bez promocji) robi się z tego niemal 3000 zł, czyli kosmos. Ale wystarczy choć na chwilę założyć GearVR, by zobaczyć różnicę. Najważniejszy jest znacznie większy obraz, wypełniający większość pola widzenia. Nie ma już wrażenia oglądania świata przez odwróconą lornetkę. Skutkiem ubocznym są wprawdzie widoczne piksele, bo nawet QHD rozdzielone na dwie gałki oczne to trochę mało (z budowy ludzkiego oka wynika, że problem pikseli na dobre zniknie dopiero przy wyświetlaczach mających po około 40 megapikseli na oko – to trochę ponad 8K). Efekt jest jednak bardzo dobry. Zwłaszcza że dochodzi do tego bardzo dobra płynność obrazu, o ile korzysta się z aplikacji udostępnianych w oficjalnym sklepie Oculusa.

Jeszcze nie ma kart graficznych, które dałyby sobie radę z dużo lepszą grafiką w VR.

Opcjonalne kontrolery do Oculusa. Cena nieznana.

VR to obecnie aż 180 obrazów na sekundę, dlatego brak na nich wodotrysków.

Nie ma co liczyć na to, że będą to te same aplikacje, które są dostępne na pecetach z Oculusem, ale nawet jeśli chodzi o gry, wybór jest spory. Ba, GearVR jest na tyle dobry, że bardzo sensowną propozycją okazały się również takie „gadżeciarskie" programy jak wirtualne sale kinowe! Tak, wiem – sam nie wierzyłem, że oglądanie filmów nie na pełnym ekranie, ale na czymś, co zajmuje tylko wycinek wirtualnego świata (reszta to ściany, fotele i inne kinowe rekwizyty) ma sens. A jednak efekt jest tak dobry, że po chwili zapomina się o tym, że siedzi się w ciasnym pomieszczeniu! Spora w tym zresztą zasługa także nieporównywalnie wyższej jakości wykonania. Nie kończy się na zastąpieniu kartonu plastikiem. Dużo lepsze są też soczewki, z boku mamy dotykowy panel, a wewnątrz między innymi wentylator zapobiegający zamgleniom oraz dodatkowy zestaw sensorów (jeden, choć słabszy, jest już w telefonie), który zwiększa precyzję odwzorowania ruchu głowy. »

Ile kosztuje wyprodukowanie Oculusa?

Dokładnie nie można tego sprawdzić, bo wersja finalna nie trafiła jeszcze do sprzedaży. Poniższe przybliżenia oparte są więc na jednej z poprzednich, a także koszcie Galaxy S6, czyli najtańszych „wnętrzności" GearVR.

Wyprodukowanie takiego smartfona (wg teardown.com) kosztuje około 275 dolarów, oczywiście bez wliczania w to kosztów badań, marketingu, podatków czy płacy dla kogokolwiek innego niż robotników bezpośrednio związanych ze składaniem tego wszystkiego w całość. Uwzględnia się natomiast fakt, że mówimy o sprzęcie, który wychodzi z fabryk w milionach egzemplarzy. Co ważne, procesor, pamięć RAM i flash, moduły komunikacyjne i bateria to w sumie nieco ponad 100 $, natomiast mniej więcej 150 $ stanowią koszty, które trzeba ponieść również w przypadku Oculusa.

Ekran

W S6 kosztuje 55 $. W Oculusie są dwa (1080 x 1200 na oko – w sumie mniej więcej tyle co S6), o częstotliwości odświeżania 90 Hz (S6 – 60 Hz). Przybliżony koszt – 200 $ za komplet.

Optyka

W Oculusie na każdym kroku podkreślają, że soczewki są bardzo drogie (a są dwie). Przyjmijmy więc, że kosztują połowę tego co ekrany, czyli w sumie 100 $.

Sensory

W S6 kosztują 4,50 $. W Oculusie zastosowano inne, o opóźnieniu 1 ms, zapewniające wg firmy dokładność co do milimetra. Do tego dochodzi zewnętrzna kamerka IR, wspomagająca pozycjonowanie w przestrzeni. Pierwsze jej egzemplarze kosztowały tysiące dolarów, ale załóżmy, że obecnie kamerka razem z akcelerometrem, żyroskopem i magnetometrem to w sumie 100 $.

Dźwięk

W Oculusa wbudowane są słuchawki stereo emulujące dźwięk przestrzenny. Grają dobrze, więc 10 $ to odpowiednia kwota (słuchawki Beats to 16 $).

Pozostałe materiały i złożenie

W S6 koszty te to około 20 $. Oculus to zarówno więcej materiału, jak i bardziej skomplikowane złożenie wszystkiego w całość. Przyjmijmy, że wychodzi dwukrotnie więcej, czyli 40 $.

Dodatki

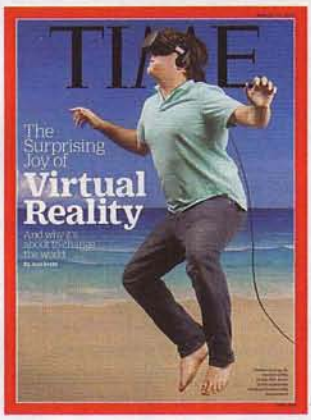
W pudełku jest jeszcze pad do XBO (50 $) oraz dwie gry (EVE Valkyrie i Lucky's Tale) – przyjmijmy, że po 20 $ sztuka.

W sumie z tego pobieżnego liczenia wynika, że koszty wyprodukowania Oculusa to 600 $, a z dodatkami – prawie 700 $. Tak więc jeśli w Oculusie zarzekają się, że na Rifcie nie zarabiają, to można tylko im pogratulować, że nie są na tym stratni. I że mają jeszcze z czego opłacić pracujących nad tym wszystkim ludzi, choć tu akurat sporą rolę może odgrywać właściciel Oculusa, czyli Facebook, dla którego VR jest kroplą w morzu wydatków.

Elite na VR

Obecnie jedyny duży tytuł, który oferuje pełne wsparcie dla gogli VR i nie jest wersją demo, to Elite Dangerous. Obsługuje zarówno Oculusa, jak i HTC Vive – a jeśli poszuka się na forach, znajdzie opisy, jak grać na Google Cardboardzie.

Lub z diodami (trzema) bądź telefonem zamontowanymi na głowie, by jej ruchy w rzeczywistości przekładały się na świat wirtualny. Wbrew pozorom te dwa ostatnie sposoby wcale nie są takie złe, a wszystko przez rozdzielczość. W Elite dość często wykorzystywane są cienkie, jednopikselowe linie, które na obecnej generacji gogli VR są zbyt grube w stosunku do pozostałych elementów interfejsu. Można je wprawdzie wyłączyć, ale wtedy i tak pozostaje jeszcze problem drugi, czyli wymagania sprzętowe. Do tego do grania w Elite na goglach VR potrzebny jest co najmniej GTX 980, inaczej nie ma co marzyć o wystarczającej płynności. W porównaniu do tego diody lub smartfon umieszczony na czubku głowy to ideał, bo obraz nadal wyświetlany jest przecież na normalnym monitorze, więc wymagania sprzętowe nie wzrastają, nie ma też problemu z rozdzielczością. Trzeba się tylko przyzwyczaić do nieco dziwnego sposobu rozglądania się (przy pomocy ruchów głowy, a nie gałek ocznych, które powinny cały czas być skierowane na ekran – więc odwracają się w przeciwną stronę niż głowa). Oczywiście pozostaje jeszcze dziwny wygląd, ale kto by tam grał przed lustrem...



Szef Oculusa dostał się nawet na okładkę Time'a – tak wielka jest wiara w to, że tym razem VR się uda.

Pecet rządzi

No dobrze, ale przecież w przypadku pełnoprawnego Oculusa, tego podłączonego do komputera, za te 3000 zł dostajemy same gogle, bez smartfona! Do tego wersja developerska, która korzystała z niektórych części Samsunga (np. ekranu), kosztowała 350 dolarów. Skąd się więc nagle wzięło 600 dolarów?

Już na pierwszy rzut oka widać lepsze materiały wykończeniowe i większą możliwość regulacji. Do tego doszły lepsze sensory (o opóźnieniu 1 ms, według Oculusa najlepsze, jakie są dostępne do zastosowań cywilnych) oraz nie jeden, ale dwa ekrany o sumarycznej rozdzielczości około QHD (1080 x 1200 na oko). I to z odświeżaniem 90 Hz oraz praktycznie zerowymi powidokami. Tego nie da się zabrać z żadnego smartfona, bo te mają ekrany z odświeżaniem 60 Hz (choć w developerskiej wersji Oculusa udało się OLED-y Samsunga podkręcić do 75 Hz). To trzeba opracować samemu.

I właśnie ekrany kosztują w Oculusie najwięcej, choć nie oszczędzano również na reszcie, pakując do środka najlepsze, co da się w tej chwili zdobyć. Przesada? Jako że VR i tak tanie być nie może, bo przecież nawet darmowe gogle trzeba podłączyć do peceta za grube tysiące (wg Nvidii maszyn spełniających minimalne wymagania Oculusa jest obecnie na świecie około 15 mln), skoncentrowano się na tym, by było jak najlepsze. I efekt jest tego warty. **Wystarczy kilka chwil z podpiętym do peceta Oculusem, by uwierzyć w VR.** No dobra, potrzebna jest jeszcze jakaś dobra gra, ale dema są już dostępne. Ostatnio spędziłem z nimi ponad godzinę (potem zostałem przegoniony) i jedyny problem sprawiała duża waga gogli, która połączona z moimi wepchniętymi do środka okularami powodowała pod koniec lekki dyskomfort. **Nudności zero, piksele mnie nie pokaleczyły, a bawiłem się świetnie**, nawet jako lisek w uroczej platformówce.

Wow? Jak najbardziej!

Oczywiście na razie kosztuje to wszystko krocie. Ale elektronika (a więc i sensory, i wyświetlacze) tanieje, w przybliżeniu o połowę w przeciągu niecałych dwóch lat. Co oznacza, że za mniej więcej pięć lat Oculus będzie kosztował jakieś 100 dolarów, a niezbędny do niego komputer będzie wielkości małego pudełka lub tabletu, jego cena zaś spadnie do 250 dolarów. Wtedy podstawowa, wystarczająco dobra wersja Oculusa będzie już dostępna dla niemal każdego. Internet narzekać zaś będzie na cenę Oculusa UHD, z dwoma ekranami 8K o odświeżaniu 120 Hz – bo przecież 600 dolarów to nadal będzie kupa kasy.

PS: Chodzą słuchy (o ich prawdziwości przekonamy się pod koniec lutego, kiedy to ruszą pre-ordery), że tak naprawdę drogie to będą dopiero HTC Vive i Steam VR. Sprzedawane są one bowiem z dodatkowymi kontrolerami ruchowymi, a tych w Oculusie jak dotąd brak (zostały zapowiedziane, ceny nie zdradzono). A co oznaczy „naprawdę" drogie? Nieoficjalnie pojawia się przedział między 1500 a 2000 dolarów, czyli 8-10 tysięcy złotych! To się dopiero podniesie krzyk! |CDA|

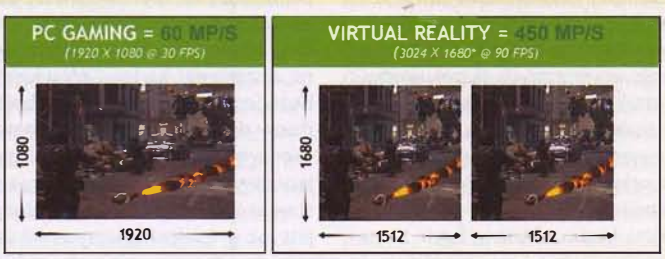
Podstawa to GPU

Minimalne wymagania dla Oculusa to czterordzeniowy procesor Intela i – przede wszystkim – karta graficzna GeForce GTX 970. Spełniających je komputerów jest obecnie na świecie około 15 milionów, czyli zaledwie procent pecetów. Jeden procent. Czy kogoś pogięło? Cóż, jeśli chce się mieć gry o grafice porównywalnej z największymi hitami, to... takich komputerów jest jeszcze mniej!

Dla ułatwienia przyjmijmy, że nie lubimy kompromisów, więc gramy w Full HD przy 60 fps-ach. To daje około 120 milionów pikseli, które trzeba przygotować do każdej sekundy. Jeśli wystarczy ci jakość konsolowa, będzie tego, powiedzmy, o połowę mniej, czyli 60 milionów pikseli. W przypadku Oculusa trzeba jednak przygotować dwa obrazy (po jednym dla każdego oka) o rozdzielczości 1680 x 1512 pikseli (czyli w sumie o rozdzielczości 3024 x 1680 – o tym, czemu jest to więcej, niż wynosi fizyczna rozdzielczość ekranów w goglach VR, w ramce „Oko a VR"), a do tego trzeba to robić z częstotliwością 90 Hz. Daje to 450 milionów pikseli na sekundę, czyli 3-7 razy więcej niż w przypadku zwykłego grania!

To tłumaczy, czemu pokazywane obecnie gry VR nie szokują grafiką. Bo nawet jeśli przyjąć, że wystarczy jakość, jaką widać na zwykłym monitorze Full HD, do uzyskania czegoś porównywalnego w przypadku gogli VR potrzebna byłaby maszyna z dwoma GTX-ami 980 Ti. W sumie to ponad 6000 zł za same karty graficzne! Dobre jest w tym wszystkim tylko to, że akurat VR świetnie współpracuje z konfiguracjami korzystającymi z dwóch kart graficznych, bo wtedy na każde oko przypada po jednym GPU, nie ma więc problemów z dodatkowymi opóźnieniami (w zwykłych grach każde GPU przygotowuje co drugą klatkę, więc choć liczba fps-ów się zwiększa, pojawia się lag – zmienić to może dopiero DirectX 12, w którym GPU mogą pracować wspólnie nad tą samą klatką obrazu). Można również optymalizować oprogramowanie. Na przykład ludzkie oko widzi bardzo ostro tylko w centrum, w stożku mającym około 15° (pełne pole widzenia to około 100°). Oznacza to, że część grafiki może mieć niższą rozdzielczość, a i tak nie będzie to nikomu przeszkadzało – za to przełoży się na zmniejszenie wymagań co do mocy obliczeniowej GPU. Przymiarki w tym kierunku poczyniła już Nvidia (jej rozwiązanie znajdzie się w Unreal Enginie), przy okazji zapowiadając, że dzięki temu z 15 milionów komputerów gotowych na VR zrobi się przynajmniej 20 mln.

I jeszcze jedno. Szef Oculusa potwierdził, że minimalna specyfikacja peceta gwarantująca uruchomienie wszystkich tytułów dla VR dostępnych w oficjalnym sklepie pozostanie stała do końca życia obecnej generacji gogli. Według Lucky'ego Palmera to gdzieś pomiędzy czasem życia smartfona a konsol – ale bliżej tego pierwszego.



Oko a VR

Obecna generacja gogli VR ma ekrany o rozdzielczości 1280 x 1080 pikseli, co daje około 1,4 Mpix. W przypadku smartfonów czy monitorów nie stanowi to zbyt dużego problemu, bo ich matryce nie wypełniają całego pola widzenia. Inaczej jest w VR, w którym im obraz większy, tym lepiej. Taki Oculus wypełnia stożek o kącie rozwarcia 90°, a nie kilku. (Maksimum dla człowieka to – w zależności od źródeł – od 100° do 140°). W przypadku oglądania filmów to nie przeszkadza, piksele i tak są niewidoczne. Można jednak zapomnieć o wygodnym czytaniu tekstu czy niewielkich elementach interfejsu. Kiedy wielkość pikseli przestanie być problemem? Oko ludzkie ma około 5 milionów pręcików, które odpowiadają za ostre widzenie. Każdy z nich to – w uproszczeniu – jeden piksel, więc teoretycznie wystarczy ekran 5 Mpix, by było super. Problem w tym, że człowiek ostro widzi w samym centrum pola widzenia, ale całkowite jest znacznie większe (odpowiednio 15° i w zależności od źródeł 100°-140°). Nie można tego zignorować, dlatego potrzeba ekranów około 40 Mpix(*). Absurd? Na szczęście ekrany 8K mają 33 Mpix, a są już dostępne w niektórych telewizorach.

Pozostaje więc poczekać na miniaturyzację i... rozwój GPU. Bo 8K oznacza, że w ciągu sekundy trzeba przygotować ponad 6 miliardów pikseli, czyli 100 razy więcej niż obecnie dla zwykłego obrazu Full HD. I to zakładając, że nadal wyświetlanych będzie 90 fps-ów, a nie 120, co wydaje się znacznie bezpieczniejszą wartością. Zakładając jednak, że moc obliczeniowa GPU będzie zgodna z prawem Moore'a, do tego poziomu dojdziemy za jakieś pięć lat.

Obecnie GPU generuje wiele pikseli, których nie widać na finalnym obrazie (po prawej).

(*) Poza pręcikami, które odpowiadają za ostre widzenie, są jeszcze czopki, którym zawdzięczamy rozróżnianie kolorów (pręciki tego nie potrafią, reagują tylko na jasność). Liczba czopków w oku człowieka (średnio 120 mln) jest jeszcze większa, ale one odpowiadają wyłącznie za kolor (jeden z trzech), więc nawet w idealnych warunkach wychodzi około 40 Mpix.

PODEJMIJ WYZWANIE

NEONET

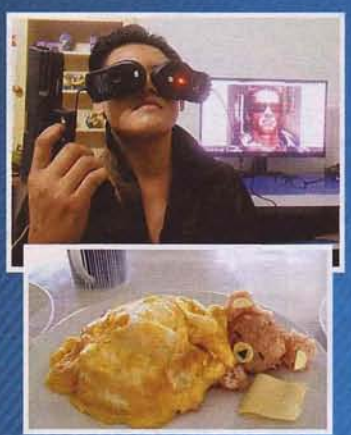
Dział współtworzony przez czytelników naluzie@cdaction.pl

NA LUZIE

MYŚL NUMERU

Jeżeli ograniczyć wydatki na służbę zdrowia oraz emerytury, to paradoksalnie to się będzie bilansować.

KRÓTKIE



- Dobry dentysta to ten, który na swej pracy zęby zjadł.
- Absolutne prawo Murphy'ego: kiedy próbujesz komuś pokazać, jak działają prawa Murphy'ego, one przestają działać.
- Nie mam dla ciebie czasu, bo w pracy mam dziś urwanie głowy. Powiedział kat.
- Janusz porzucił pracę drwala. Robota w dechę, ale brygadzista jakiś taki porąbany.
- Dzisiaj włożyłem głowę do rozgrzanego piekarnika. Moje życie zmieniło się o 180 stopni.
- Co robi morze, gdy zaczyna wiać wiatr? Falstart.
- Kiedyś po deszczu podziwiało się tęczę. Dziś na jej widok babcie zasłaniają wnukom oczy.
- Raz byłem w tak poważnym związku, że ani razu się nie uśmiechnęliśmy.
- Doktor powiedział, że muszę natychmiast przestać pić i palić. Czemu go, kurna, interesuje, co robię w poczekalni?
- Facet nakręcił film o nietrzymaniu moczu. Otrzymał Złotą Kaczkę.
- Robocop odbiera telefon: „Nie mogę teraz gadać. Jestem w robocie".
- Czy zdarza się wam czuć ignorowanymi? To ja wymyśliłem Windowsa 9...
- Czemu rybacy nie lubią turystów-informatyków? Bo im grzebią w sieci.
- Przyprawy – to taki Photoshop do jedzenia.

- Co ma cztery nogi, zielone futerko i jak spadnie z drzewa, to może zabić? Stół bilardowy.
- Są dwa typy programów telewizyjnych. Na jedne nie można patrzeć, na drugie można nie patrzeć.
- Grecki rząd jest tak zdesperowany, że zaczyna odpowiadać na maile nigeryjskich milionerów.
- Ilu potrzeba facetów do wymiany żarówki? Żadnego, będą siedzieć i pić, aż się zrobi jasno.
- Kobiety uwielbiają mężczyzn z poczuciem humoru. Okazuje się, że nie ma nic zabawniejszego niż kilka baniek na koncie.
- SMS żony do męża: „Odbierz dzieciaka z przedszkola. PS: On sam ciebie rozpozna".
- Generalnie jest wiadome, że pies Pawłowa ślinił się, jak Pawłow zapalał lampkę. Ale mało kto wie, co ten pies potrafił zrobić, jak Pawłow zapalał palnik.

SCREENSHOCK

Nadesłał: Aleksander Czyżykiewicz

RZYCIOWE HISTORIE

- Będąc jeszcze w znacznej odległości od przystanku, spostrzegłem autobus, na który musiałem zdążyć, a który właśnie podjechał. Chciałem zrobić skrót, więc ruszyłem biegiem przez trawnik, po drodze miałem do przeskoczenia żywopłot, niestety zamiast na nogach wylądowałem na plecach. Ale nie zraziłem się tym, tylko podniosłem się i zdyszany wpadłem do autobusu. W jego wnętrzu strasznie śmierdziało kupą. Ludzie co chwilę zmieniali miejsce, a ja z nimi, próbując uciec od smrodu. Dopiero gdy wysiadłem z autobusu, a smród nie przestał mnie opuszczać, zdjąłem kurtkę, a na plecach odkryłem brązowy rozmazany ślad...

- Chodziłem wtedy do liceum. Wracam pewnego słonecznego dnia do domu w dobrym humorze, wchodzę, a tu coś ewidentnie nie gra. Patrzę do kuchni, mama siedzi przy stole i płacze. Patrzę w drugą stronę, ojciec wychodzi z pokoju z błyskawicami w oczach i pasem w ręce. W myślach zacząłem robić przegląd swoich grzechów, ale w głowie miałem pustkę. Byłem typowym nolajfem, chodziłem do szkoły, a po szkole głównie grałem na komputerze – co ja mogłem złego zrobić? Ojciec podchodzi, wyciąga rękę, a tam mała strzykawka z białą substancją. Mama zawodzi coś o ćpunach, dawaniu sobie w żyłę i porażce wychowawczej. Ojciec mówi: „Lepiej, żebyś miał dobre wyjaśnienie, skąd to się wzięło u ciebie w pokoju". Na szczęście miałem dobre wyjaśnienie – kilka dni wcześniej grzebałem w swoim komputerze, a ta strzykawka zawierała pastę termoprzewodzącą do procesora.

- Mój dziadek był w tym roku na spotkaniu ze swoimi kolegami i koleżankami z liceum z okazji 50-lecia matury. Poszli do szkoły, gdzie się uczyli. Usiedli w swojej starej klasie. Przy sprawdzaniu obecności zamiast „jestem!" mówili „żyję!"...

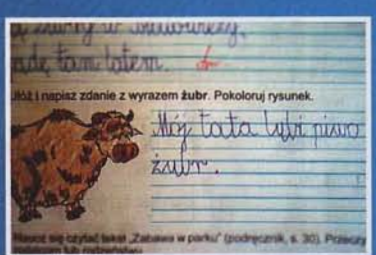
- Wydarzyło się to przed 1996 rokiem, gdy byłem małym chłopcem. Mieszkam i wychowałem się na wsi. Pewnego dnia udałem się z mamą do mojego sąsiada. Mama była zajęta rozmową z nim, ja natomiast poszedłem za budynek gospodarczy, gdzie zauważyłem parę małych kaczuszek chodzących po pełnym zbiorniku na gnojówkę. Postanowiłem podejść do nich i złapać jedną z nich, ot tak, jak to małe dziecko. Niestety nie przewidziałem, że parolatek nie będzie chodzić po gnojówce tak swobodnie jak te małe puchowe kuleczki. Po paru krokach zapadłem się prawie całkowicie. Ledwo udało mi się wyjść z powrotem. W zasadzie dobrze, że wtedy nie zginąłem. Nie wyobrażam sobie, co miałbym napisane na nagrobku. Cały brudny, śmierdzący i oklejony słomą, wróciłem do mojej rodzicielki. Mina jej i naszego sąsiada była bezcenna. Od tego czasu byłem nazywany pieszczotliwie „małym gnojkiem", a koledzy z podwórka śmiali się z następującego dowcipu: „Po co Jarek wchodzi do gnoju? Po szyję".

- Byłam u mojego chłopaka, który mieszka z rodzicami. Siedzieliśmy u niego w pokoju. Artek powiedział, że zaraz wraca. Po chwili usłyszałam, że jest w łazience. Lubię się wygłupiać, więc ukradkiem na paluszkach podeszłam pod drzwi łazienki, które były lekko otwarte, i przez szparę mogłam zobaczyć ukochanego stojącego tyłem do mnie i załatwiającego swoją potrzebę. Wpadłam do łazienki i wydałam głośne ryknięcie, niczym lwica, coś w stylu: „ROOOAAARRRRR!!!". W tym samym momencie Artek krzyknął ze strachu i obsikał płytki i ścianę. Wtedy dopiero zauważyłam, że Artek nie był Artkiem, tylko ojcem Artka. Obaj są wysocy, podobnej postury i ogólnie wyglądają bardzo podobnie. Kiedy zobaczyłam, że to nie on, wydałam z siebie kolejny krzyk. Chcąc wybiec z łazienki, poślizgnęłam się na mokrych płytkach i runęłam na ziemię. Wyobraźcie sobie miny teściowej i mojego chłopaka, którzy zaraz potem wpadli i zobaczyli mnie leżącą na podłodze oraz teścia skulonego i zakładającego w pośpiechu gacie.

Z ZESZYTÓW SZKOLNYCH

- Całemu oddziałowi wojska złożono najserdeczniejsze życzenia ekshumacji.
- Całymi dniami pił po nocach.
- Cały posag hrabianki ulokowany był w majtkach.
- Car się zlitował i zamienił mu karę śmierci na żywot wieczny.
- Cechami klimatu umiarkowanego są: umiarkowany wiatr i opady.
- Cechy wspólne człowieka i małpy to postawa i banany.
- Cel uświęca sierotki.
- Cel UNICEF-u to nieznęcanie się nad dziećmi.
- Cesarz Klaudiusz był bardzo nieśmiały, więc nie odważył się zabić żony.
- Cezary wszedł do okrągłego pokoju i usiadł w rogu.
- Chciałbym mieć taki zawód jak mój tata, który jest na rencie.
- Chemik pracuje w fartuchu, aby nie wyżreć dziury w ubraniu.
- Chłop chodził przygarbiony, bo mieszkanie było ciasne.
- Chłopiec usiadł, spojrzał na zupę i zdjąwszy kurtkę, zaczął ją szybko zjadać.
- Chłopi pańszczyźniani odczuwali ucisk z dwóch stron.
- Chłop pańszczyźniany musiał znosić panu jajka.
- Chłopi w „Placówce" nienawidzili Niemców, co wyraża się w słowach: „ho, ho! Niemcy idą".
- Chopin zostawił serce w Warszawie, ale ciało jednak w Paryżu.
- Chorobą można się zarazić przez dotykanie, plucie, obcowanie lub ugryzienie chorego.
- Choroby przenoszą się z człowieka na człowieka, a czasem z roku na rok.
- Chorym mówił miłe słówka, pocieszał ich tak, że nikt nie tracił nadziei, że umrze.
- Chrobry najpierw walczył, a potem usiadł na tronie.
- Chrobry pomógł odzyskać tron swemu zięciowi Świętopchełkowi.
- Córki wdowy z powodu miłości do Kirkora poszły w las.
- Cykl rozwojowy owsika przebiega na pościeli.
- Czarnecki zebrał wielką kupę chłopską.
- Czasem przychodził pod nasz dom wilczur z chłopakiem, który warczał i szczerzył zęby, ale na szczęście zawsze chodził w kagańcu i nikogo nie mógł ugryźć.
- Czasowniki posiłkowe – „jeść" i „pić".
- Czaszka zbudowana jest z wielu żeber.
- Cześnik mówił barczystym głosem.
- Człowieka mającego kilka żon nazywamy poligonem.
- Człowiek ma wzrok skierowany do przodu, a nie umieszczony po bokach, jak np. żaba.
- Człowiek rozmnaża się nie przez pączkowanie, tylko, moim zdaniem, przyjemniej.
- Człowiek różni się od zwierząt mózgiem oraz, w pewnym stopniu, wyglądem.
- Człowiek zjadłszy mięso z wągrem, przekształca się w tasiemca.
- Czynność serca reguluje ruch robaczkowy krwi.
- Czytając fraszki Kochanowskiego, jestem z nich bardzo zadowolony.

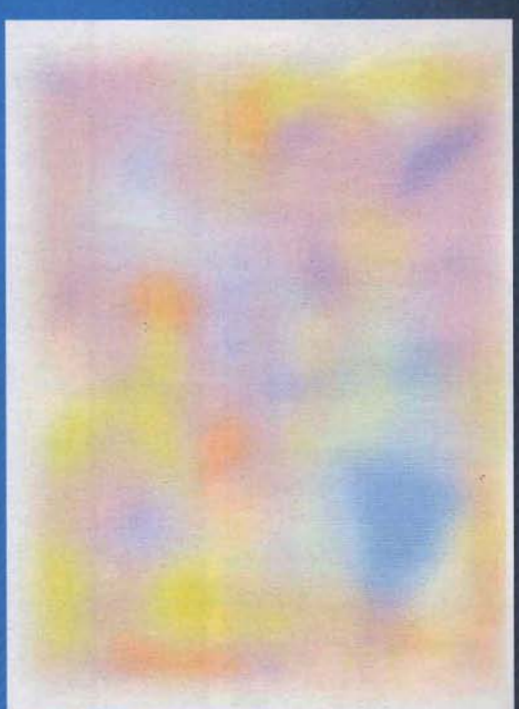
$$-20 = -20$$
$$25 - 45 = 16 - 36$$
$$25 - 45 + {}^{81}/_{4} = 16 - 36 + {}^{81}/_{4}$$
$$5^2 - 2 \times 5 \times {}^{9}/_{2} + ({}^{9}/_{2})^2 = 4^2 - 2 \times 4 \times {}^{9}/_{2} + ({}^{9}/_{2})^2$$
$$(5 - {}^{9}/_{2})^2 = (4 - {}^{9}/_{2})^2$$
$$5 - {}^{9}/_{2} = 4 - {}^{9}/_{2}$$
$$5 = 4$$
$$5 = 2 \times 2$$



Technika poruszania lalką była perfekcyjna. Tylko kilku z nas wiedziało, że brzuchomowca nie żył. Zginął dwa tygodnie przed występem potracony przez dorożkę.

Błażej Wiśniewski

OCZOM NIE WIERZĘ...

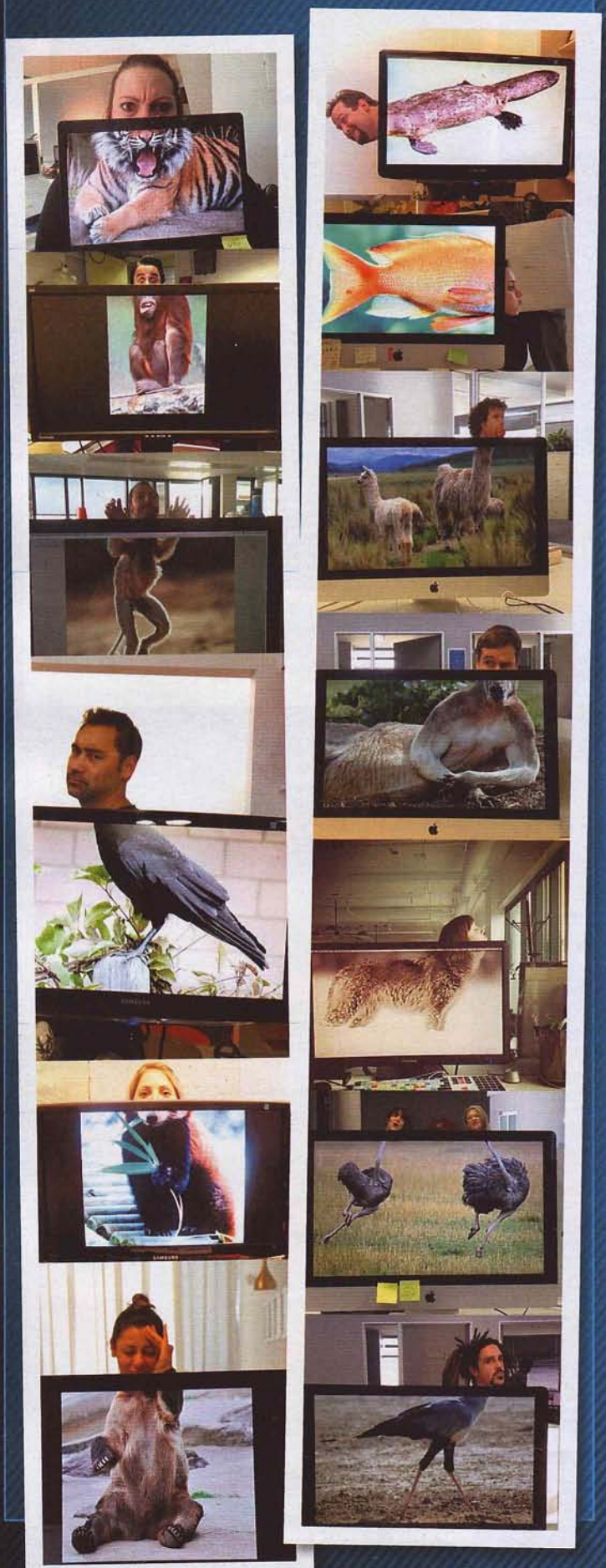


Jeśli zaczniesz wpatrywać sie w ten obrazek, barwy znikną.

ENGLISH CORNER

- **What nationality is Santa Claus? North Polish.**
- **I'm trying to finish writing a script for a porno movie, but there are just too many holes in the plot.**
- **I'm glad I know sign language, it's pretty handy.**
- **A book just fell on my head. I've only got myshelf to blame.**
- **Which day do chickens hate the most? Friday.**
- **I was going to give him a nasty look, but he already had one.**
- **My math teacher called me average. How mean!**
- **Last time I got caught stealing a calendar I got 12 months.**

BĄDŹMY KREATYWNI...
stojąc przy monitorze



akademia.cdaction.pl

GAMEPLAY

Grając ostatnio w najnowszego Wiedźmina, zastanawiałem się, jak wyglądałaby egranizacja dzieła Sapkowskiego, gdyby oddać ją w ręce innych twórców.

- Bethesda – cztery opcje dialogowe – tak/nie/może/wychędoż – i grafa nieco lepsza niż w Wiedźminie 2.
- Valve – rok 2020, fani wciąż czekają na trzecią część przygód Geralta.
- EA – Skellige, Novigrad i Oxenfurt pojawią się już niedługo w płatnych DLC.
- Ubisoft – nowa część AC przeniesie nas do Europy Środkowo-Wschodniej, gdzie będziemy mogli wcielić się w Geralta, słowiańskiego asasyna.
- Rockstar – twórcy zapowiadają, że Wiedźmin 3 w ciągu najbliższego roku ukaże się również na pecetach.
- Activision – Call of Witcher 9 – Modern White Wolf.
- Rocksteady – w związku z licznymi bugami Wiedźmin 3 został wycofany ze sklepu Steam.
- Blizzard – w WitchCrafcie staniemy po jednej z czterech stron konfliktu. Do boju poprowadzimy Nilfgaard, królestwa północy, potwory oraz wiedźminów. Koreańscy gracze już nie mogą się doczekać. *[Gord0n]*

Z CZEGO ŚMIALIŚMY SIĘ 10 LAT TEMU

Fragment NL 03/2006
Jeśli trafisz do horroru

- Nigdy nie odbieraj telefonu, jeśli nie oczekujesz, że ktoś do ciebie zadzwoni.
- Nigdy nie mów „zaraz wrócę", kiedy opuszczasz pomieszczenie. Wtedy masz zaklepane, że nie wrócisz już nigdy. Tak samo odradza się zwroty „już po wszystkim" i „on nie żyje".
- Nie pij i nie przyjmuj narkotyków, a najlepiej bądź dziewicą. Niewinne stworzenia mają większą szansę przetrwania.
- Ucieczka to zawsze dobre rozwiązanie. Licz się jednak z tym, że w jej trakcie wywalisz się co najmniej dwa razy, a jeśli jesteś kobietą, nawet częściej. A potwór, choćby nie miał odnóży lub przeraźliwie kulał – i tak cię dogoni.
- Nie zażywaj kąpieli w wannie. Prysznic też nie jest specjalnie bezpiecznym miejscem.
- Nigdy nie otwieraj żadnych drzwi, a już na pewno nie wtedy, gdy słyszysz po drugiej stronie ciężki oddech, cichutkie drapanie lub inne dziwne odgłosy.
- Jeśli walczycie ze Złem całą grupą, nigdy się nie rozdzielajcie. Szansa przeżycia istnieje tylko dopóty, dopóki jesteście wszyscy razem. A już nigdy nie odłączaj się od grupy. Samotny zawsze ginie w paskudny sposób, tak by reszta mogła usłyszeć jego przedśmiertny wrzask.
- Jeśli zadałeś mordercy obrażenia jakimś narzędziem (np. nożem kuchennym) i rzeczony morderca leży na podłodze i się nie rusza, nigdy nie zostawiaj tego narzędzia w pobliżu ciała killera, gdy opuszczasz pomieszczenie.
- Zaleca się do czasu przybycia policji lub księdza nie spuszczać mordercy z oka ani na sekundę. Nieżywi mordercy mają zadziwiającą tendencję do znikania w niewyjaśniony sposób właśnie w takich chwilach nieuwagi. No i potem kręcą nam sequele.
- Jeśli twoi rodzice zatłukli kiedyś jakiegoś seryjnego mordercę, twoje życie jest w wyjątkowym niebezpieczeństwie. Żyjesz na krawędzi...
- Unikaj kontaktu z ludźmi o wydatnym owłosieniu, spiczastych zębach, w dziwnych maskach oraz takich, którzy potrafią nagle zapodać płynną łaciną.
- Pistolet noś przy sobie lub powieś w łatwo dostępnym miejscu. Błędem jest włożyć broń do szuflady w kuchni, a amunicję – do pudła na kapelusze w szafie.
- Jeśli twój chłopak/twoja dziewczyna po wyjściu z domu nagle znowu wchodzi do pomieszczenia, jest dziwnie zamaskowany(-na), nie mówi ani słowa i w ogóle zachowuje się nienormalnie, opuść pomieszczenie w trybie ucieczkowym (patrz pkt 4). Twojemu Misiowi/twojej Żabci i tak już nic nie pomoże.
- Nie opieraj się plecami o drzwi, kiedy tylko wpadniesz do domu po tym, jak cię COŚ/KTOŚ goni. Na pewno poczujesz zaraz czyjeś ramię na szyi lub też za chwilę koło ciebie pojawi się wbita siekiera.
- A może właśnie należy oprzeć się plecami o te drzwi – masz wtedy pewność, że nóż czy siekiera wbiją się obok ciebie, a nie w plecy...
- Nie uciekaj do łazienki! Stamtąd naprawdę nie ma już dokąd uciec.

- I nie oglądaj się – na pewno się wówczas potkniesz.
- Nie wszystkie „uważaj, za tobą!!!" to zwykłe żarty.
- Jeśli nagle zaczęła się burza, prawdopodobnie ktoś zginie.
- Jeśli właśnie wysiadł prąd, możesz spokojnie iść samemu i sprawdzić korki/włączyć generator w komórce. Ale za drugim razem już nie idź, bo nie wrócisz.
- Jak już jesteś w tej komórce, możesz od razu zabrać siekierę/piłę mechaniczną. Przyda się.
- Nigdy nie wchodź do ciemnych budynków – szczególnie wtedy, kiedy muzyka robi się ponura i słychać dzwony.

ROZWAŻNI I ROMANTYCZNE

Znalezione na rozmaitych portalach randkowych

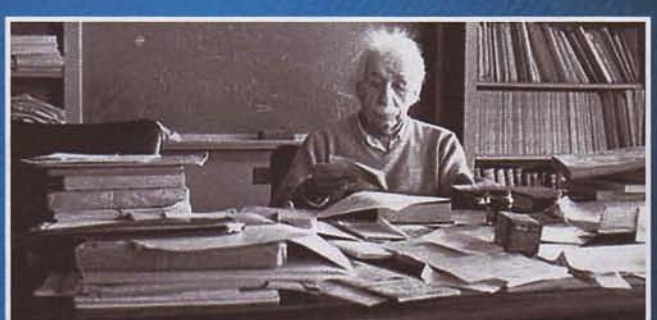
FACECI

- Wydepczę ścieżkę w twoim domu od łóżka do lodówki.
- Chciałbym poznać ładną, młodą dziewczynę, która potrafi prowadzić samochód. Obowiązkowo proszę załączyć zdjęcie samochodu.
- Poznam dziewczynę, płeć nie ma znaczenia.
- Chciałbym poznać kobietę. Więcej niczego o sobie powiedzieć nie mogę.
- Zatwardziały stary kawaler pozna kłótliwą, zaniedbaną i mało kulturalną kobietę dla wzmocnienia swojej zatwardziałości.
- Młody człowiek bez paskudnych nałogów pozna dziewczynę, która nauczy go tych nałogów.
- Młody człowiek szuka kobiety, przyjaciółki, kumpelki i kochanki jednocześnie. Jeśli przyjdą wszystkie cztery, będę bardzo zadowolony.
- Wyjątkowy bydlak szuka wyrafinowanej suki dla prowadzenia wspólnych dyskusji na wysokim poziomie.
- Poznam dziewczynę w celu stworzenia stabilnej rodziny na jedną noc.
- Książę na białym Audi szuka księżniczki z garażem...
- Szukam kobiety mądrej, czułej, gospodarnej, niedrogiej.
- Poznam kobietę 25-30 lat do poważnych stosunków...
- Samotny mężczyzna pozna samotną kobietę w celu stworzenia samotnego dzieciątka.
- Szukam kobiety z mieszkaniem.
- Oferuję przyjaźń. Prawdziwą. Czystą. Silną. Męską. Drogo.

KOBIETY

- Sympatyczna, lecz gwałtowna pozna spokojnego, ale wrednego.
- Taka tam nijaka pozna kogokolwiek do czegoś tam...
- Realizujemy najbardziej śmiałe i nieoczekiwane męskie fantazje – sprzątanie mieszkania, gotowanie obiadu, nawet wynoszenie śmieci.
- Interesująca, piękna, dobra i wierna poszukuje normalnego faceta w wieku 25-33 lat, który nie ma żony, dzieci i innych problemów. Wszystko przed nami!
- Nastolatka pozna młodego człowieka w celu profilaktyki i leczenia trądziku.
- Młoda, piękna blondynka (90-60-90) szuka starego, grubego, łysego i ogólnie odrażającego faceta. Dla kontrastu.
- Jedyna taka okazja: po czterech spotkaniach ze mną piąte otrzymasz gratis.
- Długonoga niebieskooka blondynka bez nałogów, z poczuciem humoru, mieszkaniem, materialnie niezależna, miła, łagodna, czuła – kupi sprężynę siodełka od roweru.

OBRAZEK NUMERU



Jeżeli zabałaganione biurko jest oznaką zabałaganionego umysłu, to czego oznaką jest puste biurko?

CHWILA REFLEKSJI

Ludzie, którzy nie potrzebują innych ludzi, potrzebują innych ludzi, aby im okazywać, że są ludźmi, którzy nie potrzebują innych ludzi.

[Terry Pratchett]

Wykorzystano materiały z serwisów www.joemonster.org, www.bash.org.pl, www.9gag.com, www.mistrzowie.org, www.demotywatory.pl, www.kwejk.pl, www.piekielni.pl, pmg.soup.io, nonsensopedia.wikia.com, teksty.jeja.pl, theoatmeal.com, www.bezuzyteczna.pl... i wielu, wielu innych. Dzięki!

Microsoft wymusza

Firma zapowiedziała, że obsługa nowych procesorów będzie zapewniona tylko w ostatniej wersji systemu Windows. W dodatku dotyczy to także już obecnych na rynku Inteli serii 6000, choć w tym przypadku użytkownicy mają jeszcze 18 miesięcy, by przejść na Dziesiątkę.

www.microsoft.com

Netflix blokuje

Usługa została udostępniona w nowych krajach, w tym w Polsce, ale jednocześnie zapowiedziano, że przestanie być możliwe korzystanie z niej przez VPN-y. Już za chwilę np. w Polsce dostępne będą więc tylko niektóre programy, wirtualna migracja do USA skończy się w ciągu paru tygodni.

www.netflix.pl

Google zarabia

Google udostępnia Androida każdemu za darmo, ale to nie znaczy, że na nim nie zarabia. I to całkiem sporo, bo według dokumentów sądowych na konta firmy spłynęło w sumie już 31 miliardów dolarów, dając 22 miliardy czystego zysku – głównie z reklam i sklepu Google Play.

www.android.com

XBL Gold drożeje

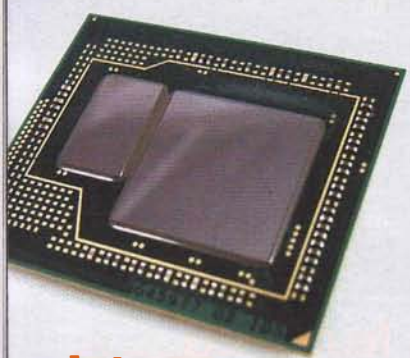
Od 18 lutego wzrasta opłata za roczny abonament Xbox Live Gold – z 229 zł do 249 zł. W związku z tym wyłączone zostanie automatyczne odnawianie abonamentu, więc nikt nie zostanie zaskoczony niższym stanem konta. Opłaty miesięczna (29 zł) i kwartalna (79 zł) pozostaną bez zmian.

www.xbox.com

Inteligentny długodystansowiec

Większość smartwatchów wytrzymuje na jednym ładowaniu dzień. Jeden. W paru przypadkach udaje się dobrnąć do trzech dni, a w najlepszym Pebble – do około siedmiu. Ostatni Razer, o nazwie Nabu Watch, jest pod tym względem wyjątkowy, bo w trybie zegarka wytrzymuje aż rok – a potem wystarczy wymienić baterię na nową. Dodatkowo ma także akumulator, zasilający część „inteligentną", odpowiedzialną choćby za wyświetlanie powiadomień i liczenie kroków – on wystarcza na tydzień, co również jest bardzo dobrym wynikiem. Cena? 150 $ za wersję zwykłą, 200 $ za Forged z metalowymi wstawkami.

www.razerzone.com



10 lat skype'owania

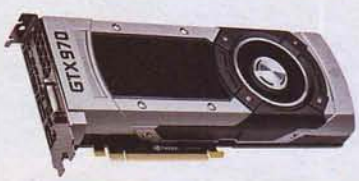
Czyli przede wszystkim rozmów wideo. Bo o ile same komunikatory internetowe są znacznie starsze, nie mówiąc już o takich technologiach jak SMS-y czy telefoniczne rozmowy głosowe, to możliwość przesyłania w czasie rzeczywistym nie tylko tekstu czy dźwięku, ale także obrazu, spopularyzowana została właśnie przez Skype'a. Notabene od 2011 roku należy on do Microsoftu, który kupił go za 8,5 miliarda dolarów.

www.skype.com

Integry są super

I w zupełności wystarczają większości graczy. Tak przynajmniej twierdzi Intel, dodając, że najnowsza z nich, Iris Pro, jest lepsza niż to, co posiada 80% graczy. Niestety, w niezależnych testach wychodzi na to, że przegrywa ona nawet z GeForce'em GT 740 i nadaje się do grania co najwyżej na najniższych detalach, choć również wtedy taki na przykład Wiedźmin 3 osiąga w Full HD zaledwie 12 fps-ów... To wprawdzie aż dwukrotnie lepszy wynik niż osiągany przez znacznie popularniejsze integry o oznaczeniu HD 4600, ale jeśli chciałbyś zagrać w coś bardziej wymagającego niż CS, LoL lub FIFA, bez dedykowanego GPU na razie nadal jest to niemożliwe.

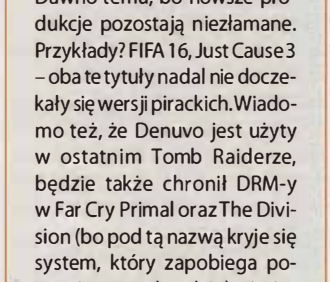
www.intel.com



GTX 970 rządzi

Przez wiele miesięcy była to, przynajmniej według Steam Hardware Survey, najpopularniejsza dedykowana karta graficzna wśród graczy, a teraz stała się najpopularniejszą w ogóle, w końcu bijąc także integry wbudowane w procesory Intela. A także wszystkie Radeony serii 300 razem wzięte.

www.steampowered.com
www.nvidia.com



Koniec piractwa!

I to najwyżej za dwa lata. Tak przynajmniej twierdzi grupa, która jako ostatnia pokonała system zabezpieczeń Denuvo. Dawno temu, bo nowsze produkcje pozostają niezłamane. Przykłady? FIFA 16, Just Cause 3 – oba te tytuły nadal nie doczekały się wersji pirackich. Wiadomo też, że Denuvo jest użyty w ostatnim Tomb Raiderze, będzie także chronił DRM-y w Far Cry Primal oraz The Division (bo pod tą nazwą kryje się system, który zapobiega poznaniu sposobu działania innych programów – czyli na przykład DRM-ów).

www.denuvo.com

Gadżet numeru

Notebook z dopalaczem

Blade Stealth to najnowszy gamingowy ultrabook Razera. Ma 12 mm grubości, waży 1,25 kilograma, obudowę wykonano z aluminium, a wyświetlacz o przekątnej 12,5 cala może mieć zarówno rozdzielczość QHD, jak i 4K – w obu przypadkach dotykowy. Za wydajność odpowiadają Core i7, 8 GB RAM-u oraz SSD na złączu PCIe. A co z kartą graficzną? Ta znajdować się będzie w zewnętrznej obudowie o nazwie RazerCore, którą podłączać się będzie przy pomocy złącza Thunderbolt 3 z wtyczką USB-C. Dzięki zasilaczowi 500 W będzie można wspomóc notebooka nawet GTX-a 980 Ti czy AMD Fury. Ceny samego notebooka mają się zaczynać od 1000 $, Core jeszcze nie zdradzono.

www.razerzone.com

Mobilne

MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE

Telegram

Ciągle aktualizowany, bardzo wygodny komunikator, który stawia na niezawodność, szybkość działania oraz prywatność. Można z niego korzystać na komputerach i urządzeniach przenośnych, pomiędzy którymi synchronizuje dane. Połączenia są szyfrowane, użytkownicy zaś mają możliwość tworzenia grup nawet do 200 osób.

Cena: darmowa
Platformy: Android, iOS, WP

Trello

Mobilny i grupowy bądź indywidualny organizator pracy. Jego działanie jest bardzo proste: w ramach definiowalnych zakładek, np. „do zrobienia", „robione" i „zrobione", możemy tworzyć zadania i w miarę ich wykonywania przesuwać je do kolejnych odpowiednich pozycji. Pomaga ogarnąć, jaka część zadań jest zrobiona, a nad czym jeszcze trzeba posiedzieć.

Cena: darmowa
Platformy: Android, iOS

AirDroid

Aplikacja, która pozwala sparować telefon z komputerem i z poziomu tego ostatniego np. pisać SMS-y, wymieniać się plikami i ogólnie zarządzać telefonem. Bardzo wygodnie można w ten sposób ogarnąć m.in. filmy czy zdjęcia z telefonu, edytować kontakty czy nawet odpowiadać na wyskakujące na telefonie powiadomienia np. ze Skype'a.

Cena: darmowa
Platformy: Android

Wydarzenie numeru

15 lat Wikipedii

Już w 5 lat po narodzinach, w 2007 roku, stała się największą encyklopedią na świecie, przebijając Encyklopedię Cesarza Yongle (powstała w Chinach na początku XV wieku, liczyła prawie 23 tysiące zwojów zapisanych 50 mln chińskich znaków i zajmowała 40 metrów sześciennych). Do tego jest siódmą najpopularniejszą stroną w internecie, a miesięcznie ma ponad 18 miliardów wyświetleń. Doprowadziła również do tego, że w kwietniu 2012 roku sprzedano ostatni papierowy egzemplarz innego wielkiego dzieła zbierającego wiedzę, Encyklopedii Britannica. Wygrała też pojedynek z Nupedią, internetową encyklopedią tworzoną przez ekspertów i przez ekspertów sprawdzaną (pełen proces zatwierdzania przeszło „aż" 25 artykułów...). W Wikipedii hasła może natomiast edytować każdy, dzięki czemu w wersji polskiej jest ich już obecnie 1 milion 150 tysięcy, ponad 10 razy więcej niż w Encyklopedii PWN. Dla porównania w angielskiej artykułów jest ponad 5 milionów, a wszystkich stron 38 milionów w 290 językach. I jeszcze jedno – według badań opublikowanych kilka lat temu w miesięczniku Nature ich jakość nie odbiega od tego, co można było w tamtym czasie przeczytać w Britannice.

www.wikipedia.com

Android na świecie

Z najnowszej wersji, oznaczonej numerkiem 6.0, korzysta zaledwie 0,7% urządzeń, natomiast nadal największą grupę stanowią te z Androidem 4.4, który premierę miał pod koniec 2013 roku i nie zapewnia już wystarczającego poziomu bezpieczeństwa. Mimo to liczba sprzętów z 4.4 wcale nie maleje, a wręcz przeciwnie. I to szybciej niż wersji 6.0. Pocieszeniem jest fakt, że na drugim miejscu jest już 5.x, znajdujący się w sumie na 32,6% urządzeń. Dla porównania obecnie aż 75% sprzętów z iOS-em pracuje pod kontrolą najnowszej wersji systemu, rokstarsza występuje na 18% urządzeń, a wcześniejsze – zaledwie na 7%.

www.android.com

Wersja	Nazwa kodowa	Udziały w rynku
6.0	Marshmallow	0,7%
5.1.x	Lollipop	15,7%
5.0-5.0.2		16,9%
4.4-4.4.4	KitKat	36,1%
4.3.x	Jelly Bean	3,5%
4.2.x		12,2%
4.1.x		9,0%
4.0.3-4.0.4	Ice Cream Sandwich	2,7%
2.3.3-2.3.7	Gingerbread	3,0%
2.2-2.2.3	Froyo	0,2%

Ekran jak gazeta

LG zaprezentowało ekran OLED o przekątnej 18", który można zwinąć, a mimo to nadal będzie działał. Na razie to rzecz jasna prototyp, nie ma więc ani ceny, ani daty wprowadzenia do sprzedaży.

www.lg.com

REKLAMA

ASUS IN SEARCH OF INCREDIBLE | STRIX Unleash Your Gaming Instincts

STRIX 7.1 PRAWDZIWY 7.1-KANAŁOWY ZESTAW SŁUCHAWKOWY DLA GRACZY

WYOSTRZ SWÓJ SŁUCH

GRAJ BEZ OPAMIĘTANIA

- PRAWDZIWIE PRZESTRZENNY DŹWIĘK 7.1 DZIĘKI OSOBNYM PRZETWORNIKOM NEODYMOWYM
- DOSKONAŁE DO SŁUCHANIA MUZYKI
- DUŻE MAGNESY NEODYMOWE ZAPEWNIAJĄ NIEZRÓWNANĄ MOC I GŁĘBOKIE BRZMIENIE

GRAJ INTUICYJNIE

- STACJA AUDIO NA USB TYPU „PODŁĄCZ I UŻYWAJ"
- REDUKCJA SZUMÓW OTOCZENIA DO PONAD 90 PROCENT
- OSOBNA REGULACJA GŁOŚNOŚCI DLA KAŻDEGO KANAŁU I MIKROFONU
- CZTERY PROFILE DŹWIĘKU W GRACH
- UDOSKONALONA ERGONOMIA GWARANTUJE WYGODĘ

DOWIEDZ SIĘ WIĘCEJ

UWOLNIJ SWÓJ INSTYNKT GRACZA

REKLAMA

Nvidia dementuje

Plotki o GTX-ach 970MX i 980MX, nowych notebookowych układach Nvidii bazujących na chipach obecnej generacji, zostały zdementowane. Mamy w spokoju oczekiwać konstrukcji opartych na architekturze Pascal, które mają się pojawić mniej więcej w połowie roku.

www.nvidia.com

Intele się wieszają

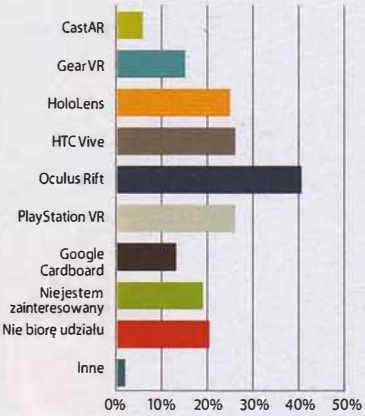
Najnowsze procesory Intela serii 6000 (znane pod kodową nazwą Skylake) mają błąd, który powoduje zawieszenie się komputera przy skomplikowanych obliczeniach matematycznych. Zapowiedziano już poprawkę, która wyjdzie jako uaktualnienie firmware'u płyty głównej.

www.intel.com

Jeśli VR, to Oculus

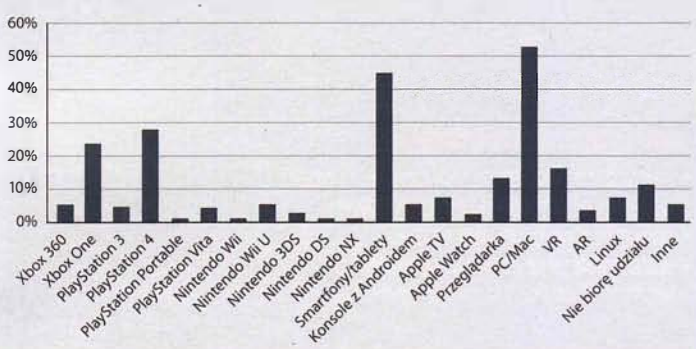
Tak przynajmniej wynika z ankiety przeprowadzonej wśród developerów przed zaplanowaną na marzec Game Developers Conference. Wnioski? Prawie 40% tworzy lub jest zainteresowanych tworzeniem gier na Oculusa. Po około 25% na HTC Vive, PlayStation VR i Microsoft HoloLens, 15% na Samsung GearVR, a 12% na Google Cardboard. Pełna lista obok.

www.oculus.com



Gry? Na PC lub smartfony

Innym ciekawym wnioskiem z ankiety przeprowadzonej przed GDC jest to, że najpopularniejszą wśród twórców platformą jest nadal pecet (ponad 50%), któremu po plecach depczą urządzenia mobilne (45%). Kolejne miejsca zajmuje PS4 (niecałe 30%), XBO (ponad 20%), a pierwszą piątkę zamyka VR z 15%. www.gdconf.com



Gryzoń z OLED-em

SteelSeries Rival 700 to pierwsza gamingowa mysz z wyświetlaczem OLED, który może pokazywać nie tylko czułość, ale... cokolwiek, z poziomem zdrowia czy liczbą headshotów włącznie. Optyczny sensor PixArt PMW3360 ma maksymalną czułość 16 000 dpi, przełączniki wytrzymują po 30 mln kliknięć, obudowa ma wymiary 125 x 68 x 42 mm i waży 159 gramów. Co ciekawe, model ten umożliwia wymianę modułu sensora, kabla USB oraz głównej pokrywy, choć w zestawie są tylko dwa kable (o długości 1 i 2 m). Do sklepów Rival 700 trafi w kwietniu, w cenie 400 zł.

www.steelseries.com

Kto pyta, nie błądzi

Czy smartfony lubią zimę?

No, nie bardzo. Ujemne temperatury to ogromny problem dla akumulatorów, które bardzo szybko ulegają rozładowaniu. Dlatego najlepiej jest je nosić w wewnętrznych kieszeniach, a wyciągać tylko na czas robienia zdjęć lub prowadzenia rozmowy. Bo szybkie rozładowywanie się to jedynie część problemu, w dodatku przejściowa. Mrozy powodują także stałą utratę części pojemności, a to jest już problem znacznie poważniejszy.

Zima to jednak nie tylko kłopot z temperaturami, ale także z suchym powietrzem i elektrycznością statyczną, która może zakłócić działanie ekranów dotykowych (poza tym większość z nich nie jest kompatybilna ze zwykłymi rękawiczkami). Na szczęście jest to chwilowe, na nieszczęście często zdarza się, gdy akurat ktoś do ciebie dzwoni, a telefon musisz wyciągnąć z kieszeni spodni. W takim przypadku dotyk nie zawsze zostanie zarejestrowany, zwłaszcza jeśli telefon nie ma metalowej obudowy lub jest trzymany w silikonowym etui. Zazwyczaj jednak kilka sekund wystarczy, by problemy zniknęły, choć jeśli nie chcą, pomoże dotknięcie kaloryfera (by się uziemić) i restart.

Ostatnia sprawa dotyczy ładowania. W pomieszczeniach z bardzo suchym powietrzem (przy ujemnych temperaturach to niestety standard) warto na wszelki wypadek przed podłączeniem wtyczki dotknąć kaloryfera zarówno nią, jak i ręką (oczywiście trzymając smartfona), by pozbyć się ładunku elektrostatycznego. Telefony mają wprawdzie zabezpieczenia i teoretycznie nic im się nie powinno stać, ale wszystko zależy od ilości ładunku, więc lepiej nie ryzykować.

Co robisz w Win 10?

Dziesiątka znajduje się już na ponad 200 mln urządzeń i przy okazji Microsoft pochwalił się, że użytkownicy:

- 44,5 miliarda minut spędzili w przeglądarce Edge – i to tylko w ostatnim miesiącu,
- zobaczyli 82 miliardy zdjęć w aplikacji Zdjęcia,
- 4 miliardy godzin poświęcili w 2015 na granie,
- 6,6 miliona godzin – na streaming gier z XBO,
- zadali 2,5 miliarda pytań Cortanie,
- korzystali z Binga o 30% częściej niż we wcześniejszych wersjach systemu Microsoftu.

Cóż, przynajmniej informacje zbierane obecnie przez Windowsy (od 7 wzwyż) można przekuć na fajne statystyki.

blogs.windows.com

2 w 1 Nintendo

Pojawia się coraz więcej wiadomości o kolejnej konsoli Nintendo, na razie znanej jako NX. Najnowsze potwierdzają, że będzie to połączenie konsoli stacjonarnej oraz przenośnej, z własnym ekranem. Jednak w przeciwieństwie do Wii U i jego tabletu część mobilna będzie całkowicie samodzielna, umożliwiając kontynuację rozgrywki gdziekolwiek, a nie tylko w odległości kilku metrów od TV.

www.nintendo.com

Nowe na rynku

Creative Draco HS880

Słuchawki mają pełnowymiarowe muszle, przetworniki 40 mm, odłączany mikrofon z redukcją szumów otoczenia i złącza mini-jack. Do tego dochodzą wytrzymały stalowy pałąk i futerał podróżny. Muszle zaś można obrócić o 90 stopni, co ułatwia przechowywanie słuchawek.

Cena: 229 zł
pl.creative.com

Roccat Renga

Są zgodne z PC, PS4 i XBO, w zestawie znajduje się przejściówka z dwóch mini-jacków na jeden wspólny. Bardzo dobrą jakość dźwięku zapewniają duże muszle z przetwornikami 50 mm. Na kablu umieszczony jest pilot z regulacją głośności oraz wyciszaniem mikrofonu.

Cena: 219 zł
www.roccat.org

Logitech G502 Proteus Spectrum

Jedna z najlepszych uniwersalnych myszy gamingowych doczekała się odświeżonej wersji. Tak jak oryginalna także ta ma sensor optyczny o czułości do 12 000 dpi, 11 programowalnych przycisków oraz system zmiany wagi. Różnica? Podświetlanie RGB, a nie tylko niebieskie.

Cena: 370 zł
www.logitech.pl

JBL Reflect Aware

To pierwsze słuchawki z aktywnym tłumieniem odgłosów otoczenia, które umożliwiają regulację jego siły. Do tego są odporne na pot, świetnie brzmią i mają odblaskowe obudowy. Niestety, działają tylko z iUrządzeniami, bo wyposażono je w złącze Lightning, a nie mini-jack.

Cena: 749 zł
www.jbl.com.pl

Ósemka się skończyła

Microsoft zakończył wsparcie dla Win 8. Użytkownicy mogą dokonać bezpłatnej aktualizacji do Windowsa 8.1, który jest przez firmę traktowany jako service pack do Ósemki. Jego wsparcie zakończy się dopiero w styczniu 2023, choć oczywiście można już teraz przejść także na Dziesiątkę.

www.windows.com

Facebook testuje

Największy serwis społecznościowy został przyłapany na kolejnych testach na swoich użytkownikach. Tym razem sprawdzano lojalność, specjalnie doprowadzając do zawieszenia aplikacji androidowej i sprawdzając, jak bardzo musi być zła, by użytkownicy przestali z niej korzystać.

www.facebook.com

Internet Explorery odeszły

Obecnie jedyna wersja, która jest jeszcze wspierana, to IE 11. W mrokach chowają się natomiast IE 8, IE 9 i IE 10, które nie otrzymają już żadnych uaktualnień. Ich użytkownicy zobaczą natomiast komunikaty zachęcające do przejścia na wersję jedenastą.

www.microsoft.com

Streaming rządzi

Według badań dotyczących USA słuchano w zeszłym roku dwukrotnie więcej muzyki z serwisów streamujących niż w 2014. Sprzedaż utworów w wersji elektronicznej spadła o 12,5%, a całych albumów – o 2,9%. Do tego po raz pierwszy sprzedało się więcej starych albumów niż nowości.

www.nielsen.com

AMD Polaris

Firma zaprezentowała działający prototyp karty graficznej z GPU nowej generacji. Battlefront działał w Full HD przy 60 fps-ach na średnich ustawieniach graficznych, a karta pobierała przy tym 85 W, podczas gdy konkurencja w postaci GTX-a 950 przy bardzo podobnej wydajności – 140 W. Biorąc pod uwagę fakt, że GeForce'y serii 900 są nawet dwukrotnie bardziej efektywne energetycznie od Radeonów serii 300, można dojść do wniosku, że Radeony serii 400 (czy jak inaczej zostaną nazwane) będą miały nad poprzednikami ogromną przewagę. Co ważne, AMD pracuje nad dwoma oddzielnymi chipami (i drugi ponoć też już działa, ale na razie pokazywano go tylko za zamkniętymi drzwiami), co powinno pozwolić na stworzenie kilku różnych Radeonów. Premiera? Najpewniej w lipcu tego roku.

www.amd.com

Miliard Jabłek

Apple pochwaliło się, że obecnie na świecie aktywny jest już ponad miliard urządzeń z systemem iOS. Co zbytnio nie dziwi, skoro w ostatnim kwartale firma sprzedała aż 74,5 miliona iPhone'ów. Pojawiły się wprawdzie głosy, że ponieważ to tyle samo co rok wcześniej, to Apple się (w końcu!) kończy, ale jednocześnie warto zwrócić uwagę na fakt, że przychód firmy w ciągu ostatnich trzech miesięcy wyniósł 75,9 miliarda dolarów, a czysty zysk 18,4 miliarda dolarów. Dzięki temu w skarbcu Apple'a jest obecnie już ponad 200 miliardów dolarów w gotówce! Dla porównania budżet Polski w 2015 roku wynosił 421 miliardów, tyle że złotych...

www.apple.com

Mysz dla modderów

R.A.T. 1 to mysz, którą można dostosować do najdziwniejszych potrzeb. Składa się z trzech elementów: modułu sensora (o czułości do 3500 dpi), szkieletu oraz podstawki pod nadgarstek. Dodziałania niezbędny jest tylko pierwszy z nich, pozostałe można dowolnie modyfikować, na przykład korzystając z drukarki 3D (na stronie Mad Catza jest dostępny plik pozwalający na wydruk podstawki pod nadgarstek, a także jego wcześniejszą modyfikację). Ale i bez tego jest to bardzo ciekawe urządzenie, bo nie dość, że waży zaledwie 50 gramów, to jego cena została ustalona na 139 zł.

www.madcatz.com

HTC Vive w kwietniu

Pokazano już ostateczną wersję gogli HTC Vive, przygotowywanych wspólnie z Valve. W porównaniu do wcześniejszych przybyła im przedewszystkim kamerka umieszczona na froncie, co powinno pozwolić na wykorzystanie ich także do AR. Dostawy mają się rozpocząć w kwietniu, a przedsprzedaż ruszy 29 lutego – i mniej więcej wtedy poznamy cenę zestawu, w skład którego wchodzą też kontrolery oraz zewnętrzne sensory. Przecieki są jednak mało zachęcające, bo pojawiają się w nich kwoty od 1000 do 2000 dolarów...

www.htcvive.com

Pecetom spada

Według danych firmy IDC sprzedaż pecetów w czwartym kwartale spadła o ponad 10% w stosunku do ubiegłego roku, podobnie wygląda to też, jeśli uwzględni się dane z całego roku. Najwięksi producenci? Lenovo, HP, Dell, Apple i Acer. Z kolei wg Gartnera spadek wynosi 8%, a najwięksi producenci to Lenovo, HP, Dell, Asus i Apple. Obie firmy szacują, że w sumie sprzedano około 300 mln egzemplarzy, co jest najgorszym wynikiem od 2007 lub 2008 roku. Co ciekawe, w drugiej połowie 2016 trend ma się odwrócić, a sprzedaż wzrosnąć – głównie za sprawą firm, które zaczną przechodzić na Windowsa 10.

www.idc.com | www.gartner.com

ART AP-B04

Nauszne słuchawki bezprzewodowe z modułem Bluetooth 4.1 mogą także działać w trybie przewodowym (mini-jack). Mają składany pałąk i wyciszone muszle, na których umieszczono przyciski pozwalające na regulację głośności oraz przełączanie się pomiędzy utworami.

Cena: 109 zł
www.art-multimedia.pl

Asus Cerberus Gaming Keyboard

Do serii akcesoriów dla graczy Asusa dołączyła podświetlana klawiatura (na czerwono lub niebiesko, cztery stopnie jasności). Jest odporna na zalania, ma przyciski multimedialne, a pod dwanaście funkcyjnych da się podpisać makra. Zaletą jest też anty-ghosting na 19 klawiszy.

Cena: 259 zł
pl.asus.com

Kruger&Matz Edge 802

Tablet waży 360 gramów, ma ekran 8" o rozdzielczości 1280 x 800 punktów, a procesor Intel Atom Z3735G (1,83 MHz). Do tego dochodzi 1 GB RAM, 16 GB flash (i slot na microSDXC) oraz modem 3G i Windows 10 Home. W ofercie jest też identyczny model z Androidem (Eagle 801).

Cena: 500 zł
www.krugermatz.com

Natec Heron

Podkładka chłodząca pod laptopa z dwoma wentylatorami. Pozwala na siedmiostopniową regulację kąta pochylenia notebooka oraz jego obracanie w poziomie. Dodatkowo ma wbudowany dwuportowy hub USB 2.0 oraz potencjometr umożliwiający regulację obrotów.

Cena: 65 zł
www.natec-zone.com

MEGATEST

Bezpiecznie i szybko

Zbierali dane: **Al & Greg**

Zdjęcia z wakacji (poza tymi wrzucanymi na Fejsa), kolekcja muzyki, ulubione seriale, prywatne dokumenty i programy – ich utrata może być bardzo bolesna. Ale choć chmury są wszechobecne, wiele informacji nadal istnieje tylko lokalnie, na pojedynczym nośniku danych. Jak żyć, by zminimalizować ryzyko, nie rezygnując z wygody?

W przypadku komputerów najpopularniejszym nośnikiem są nadal dyski HDD, z obracającymi się talerzami i ruchomymi głowicami. Są niezbyt szybkie (zwłaszcza w porównaniu do SSD), do tego mają wewnątrz sporo delikatnych, ruchomych części, które mimo zabezpieczeń są podatne na uszkodzenia mechaniczne, zwłaszcza w przypadku komputerów przenośnych. Jeśli jednak chodzi o przechowywanie danych, HDD są nadal bezkonkurencyjne – i to nie tylko ze względu na cenę i oferowaną pojemność, na które zwraca się uwagę przy zakupie. Warto sobie bowiem zdawać sprawę z faktu, że **nawet gdy do awarii dojdzie, dane zazwyczaj udaje się odzyskać**. W bardziej skomplikowanych sytuacjach trzeba wprawdzie skorzystać z usług specjalistycznych firm, a ceny zaczynają się od kilku set złotych. Ale to i tak lepiej niż w przypadku SSD, bo tu nawet odzyskanie plików skasowanych przed kilkunastoma sekundami jest zazwyczaj niemożliwe. A wszystko przez TRIM.

Uwaga na TRIM

Same z siebie pamięci flash nie są zbyt szybkie, zwłaszcza podczas zapisu danych, a szczególnie – przy ich nadpisywaniu (o czym więcej w ramce). W pierwszych SSD powodowało to szybki spadek wydajności, bo wystarczyło zapisać każdą komórkę więcej niż raz, by dysk stał się kilkakrotnie wolniejszy. Obecnie problem ten w zasadzie nie istnieje, w każdym razie o ile zarówno SSD (od paru lat wszystkie), jak i system operacyjny (każdy od Windowsa 7 wzwyż) są zgodne z technologią TRIM. Umożliwia ona przeprowadzanie porządków automatycznie, gdy SSD nie jest obciążony, a nie dopiero wtedy, gdy dane będzie trzeba zapisać. Przy dużym obciążeniu zapisem wiele SSD nadal wprawdzie potrafi się „zapowietrzyć" i zaczyna działać zauważalnie wolniej, ale w modelach obecnie dostępnych w sprzedaży taki stan jest przejściowy, o ile zostawi się na dysku wystarczająco dużo wolnego miejsca, by dane można było sensownie poukładać. To zresztą między innymi dlatego na rynku są SSD o pojemności 240, 250 i 256 GB. Po prostu niektórzy producenci wolą się zabezpieczyć i tak konfigurują dyski, że część miejsca jest dla użytkownika niedostępna, co jednak wydłuża trwałość nośnika i zmniejsza ryzyko znacznego spadku wydajności. Oczywiście podobny efekt można uzyskać samemu, czy to pamiętając, by na SSD zawsze było trochę wolnego miejsca (10-20%), czy to tworząc odpowiednio mniejszą partycję, czy też korzystając z narzędzi udostępnianych przez producenta (oferuje je np. Samsung). Świetnie wpływa to na wydajność, ale na bezpieczeństwo danych – już raczej niekoniecznie.

Skasowane? Ups...

Ze sposobu, w jaki działa TRIM, wynika **bardzo nieprzyjemna cecha SSD – skasowanych z nich danych w zasadzie nie można odzyskać**, bo po kilkunastu sekundach przestają fizycznie istnieć. Problem ten dotyczy również niektórych pendrive'ów oraz kart pamięci (zazwyczaj tych najwydajniejszych), natomiast wolne od niego są HDD. Ale to nie jedyny powód, dla którego cenne dane warto trzymać na tradycyjnych dyskach. Kolejnym jest sposób, w jaki ulegają awarii. W przypadku nośników z pamięcią flash uszkodzenie zazwyczaj oznacza całkowitą utratę danych. A zwykłe dyski? Nawet jeśli sam HDD nie jest już wykrywany przez system, dane nadal znajdują się na talerzach, skąd – po podmianie elektroniki – można je zazwyczaj odczytać. Również gdy padną głowice lub silnik napędzający talerze, da się je wymienić. Koszty są rzecz jasna większe, ale w przypadku SSD nie chodzi

PRZYDATNE NARZĘDZIA

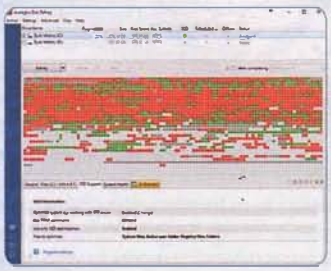
CristalDiskInfo

crystalmark.info/software/CrystalDiskInfo/index-e.html

Darmowy program podający szczegółowe informacje o dyskach (zarówno wewnętrznych, jak i zewnętrznych, podłączonych przez USB), a także ich ogólny stan zdrowia. Warto zwracać uwagę na liczbę błędów odczytu, liczbę realokowanych sektorów i (w przypadku HDD) czas do rozkręcenia talerzy dysku. Dość ważny jest też czas pracy dysku. Dla typowych HDD po trzech latach zaczyna wzrastać ryzyko awarii. W przypadku dysków konsumenckich to niecałe 9000 godzin, bo producenci przyjmują, że będą używane nie więcej niż 8 godzin dziennie – na takim „staruszku" nie warto już trzymać cennych danych, bo problemy zazwyczaj pojawiają się nagle i są bardzo dotkliwe.

Auslogics Disk Defrag Free

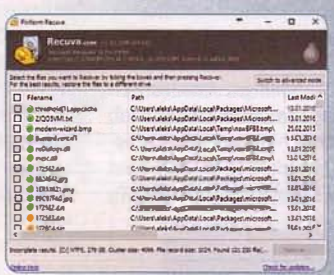
www.auslogics.com/en/software/disk-defrag/download



Program do defragmentacji plików. Teoretycznie nie jest potrzebny, bo Windows dba o to automatycznie, ale w przypadku HDD potrafi zauważalnie przyspieszyć działanie komputera, na przykład w Windowsie 7 start trwa 2-3 razy krócej, szybciej pojawia się także zawartość katalogów i uruchamiają programy. W przypadku SSD zyski są mniejsze (typowa defragmentacja jest dla nich wręcz szkodliwa), ale program stosuje kilka innych sposobów, by działały szybciej (w tym wymuszenie TRIM). Ale uwaga – podczas instalacji wersji darmowej warto wybrać tryb ręczny i odznaczyć dodatkowe programy, które przy okazji próbują się zainstalować.

Piriform Recuva

www.piriform.com/recuva



Jedno z najlepszych narzędzi do odzyskiwania danych, do tego darmowe. Działa zarówno z dyskami HDD, jak i większością pendrive'ów czy kart pamięci – czyli gdy odzyskanie skasowanych danych jest w ogóle wykonalne. Standardowo wyszukuje wszystkie pliki, ale można się ograniczyć do zdjęć, muzyki, filmów czy dokumentów, a także wskazać konkretny napęd. Trzeba jednak uważać przy instalacji, by przy okazji na dysku nie znalazłsię również Google Chrome. Do tego warto pamiętać, że sama instalacja programu na dysku, z którego chcesz odzyskać pliki, zwiększa ryzyko, że się to nie uda – bo może się on usadowić dokładnie w tym miejscu, w którym jeszcze przed chwilą były dane.

VeraCrypt

veracrypt.codeplex.com

Jeśli obawiasz się, że twoje dane wpadną w niepowołane ręce, warto je zaszyfrować. Jednym z najlepszych tego typu narzędzi jest darmowy VeraCrypt, następca TrueCrypta. Poprawiono w nim błędy poprzednika i obecnie uchodzi on za nie do złamania, oczywiście o ile zastosuje się dobre hasło. Można nim zabezpieczyć system operacyjny (choć trzeba o tym myśleć już przed instalacją systemu Windows, bo na razie VeraCrypt potrafi chronić tylko dysk systemowy używający MBR, nie lubi natomiast GPT), jak i tylko dysk czy pendrive stosowany do gromadzenia czy przenoszenia danych. Ba, umożliwia on również utworzenie dysku wirtualnego, który będzie zajmował jedynie część miejsca na nośniku. Jeżeli masz w miarę nowy komputer, nie zwolni on po zastosowaniu VeraCryptu, ale można to także zawczasu sprawdzić dzięki opcji Benchmark.

już nawet o nie – odzyskanie danych jest najczęściej niemożliwe także dla osób o bardzo grubych portfelach.

Kopia rządzi

Ale nie tylko w przypadku dysków SSD czy kart pamięci najlepiej jest wykonać kopię danych. Nawet ręcznie zrzucając te najważniejsze na jakiś zewnętrzny dysk, który potem będzie przechowywany z dala od komputera. To zabezpieczy je przez działaniem wirusów i piorunów, nad swoją prywatnością w ręce innych, ale temu można zaradzić, korzystając z usług płatnych. Albo kupując dodatkowy dysk zewnętrzny, który – na wszelki wypadek zaszyfrowany – będzie przechowywany u rodziców czy dziadków.

Nie tylko nośnik

Warto jednak pamiętać, że nie tylko sam nośnik jest ważny – znaczenie ma również to, do jakiego komputera został podłączony. Różnice mogą być spore. Na

SSD są szybkie, ale HDD dużo bezpieczniejsze

choć idealnie byłoby je wywieźć w inne miejsce, by nie groziła im powódź czy pożar. Albo skorzystać z pomocy chmur. Darmowe gromadzenie zdjęć oferuje choćby Google w ramach usługi Google Photos (do rozdzielczości 16 Mpix), muzykę można zrzucić do Google Muzyka (do 50 000 utworów), a dokumenty przechowywać na Google Drive. Oczywiście wiąże się to z oddaniem kontroli przykład pierwsza generacja kontrolerów USB 3.0 wyciąga maksymalnie około 200 MB/s. Także płyty główne dla AMD wypadają zazwyczaj gorzej niż te dla procesorów Intela. Dlatego też wyniki testów przeprowadzonych na naszej platformie, a podane na następnych stronach, lepiej traktować jako maksimum, zwłaszcza w przypadku najszybszych SSD czy pendrive'ów.

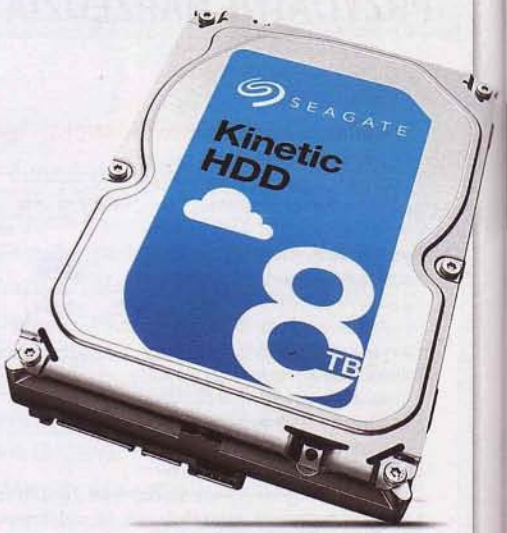
JAK DZIAŁA FLASH?

Stanowi podstawę dysków SSD, pendrive'ów, kart pamięci, służy również do przechowywania danych w smartfonach i tabletach. Do jego cech charakterystycznych należy szybki odczyt, wolny zapis, jeszcze wolniejsze kasowanie danych oraz fakt, że operacje te wykonywane są w pakietach. Przy odczycie nie ma to zbyt dużego znaczenia, chyba że chodzi o sporą liczbę operacji na małych plikach, bo wtedy danych odczytywanych jest znacznie więcej, niż potrzeba – ale efekty i tak są znacznie lepsze niż w przypadku HDD, które muszą przesuwać głowice i czekać na obrót talerzy.

Gorzej jest w przypadku zapisu. Po pierwsze trwa wolniej, po drugie możliwy jest wyłącznie w pustych komórkach (a właściwie pakietach, bo pojedynczej komórki zapisać się nie da). A najgorzej – jeśli dane trzeba zmodyfikować. Nawet jeśli to tylko jeden bajt, i tak trzeba cały pakiet wczytać do pamięci, potem zajmowane przez niego miejsce wyczyścić (trwa to jeszcze dłużej niż zapis), a następnie zmodyfikowany ponownie zapisać. To dlatego pierwsze SSD podczas zapisu były wolniejsze od HDD i dlatego nadal jest to prawdą w przypadku większości pendrive'ów czy kart pamięci. Czemu w SSD nie? Bo stosowane obecnie kontrolery są na tyle inteligentne, że zamiast zapisywać dane w tym samym miejscu robią to w pierwszym wolnym, a bardzo wolny proces czyszczenia komórek pamięci zostawiają na później. Dawno temu oznaczało to tyle, że po pewnym czasie SSD mocno zwalniały, bo czyszczenie przeprowadzono dopiero wtedy, gdy brakowało już pustego miejsca na zapis danych. Obecnie dzięki funkcji TRIM system operacyjny informuje kontroler SSD, które miejsca nie przechowują już danych i mogą być w wolnej chwili wyczyszczone.

Tak przy okazji – komórki najczęściej wykorzystywanego obecnie rodzaju pamięci flash wytrzymują tylko 3000 operacji zapisu, ale kontrolery dbają o to, by równomiernie obciążać wszystkie, dzięki czemu w używanych w domach SSD problem wystąpi po jakichś 10 latach.

Dyski HDD



Pierwsze tego typu konstrukcje pojawiły się 60 lat temu, ale według drugiego co do wielkości ich producenta, firmy Seagate, będą się liczyły jeszcze przez przynajmniej kolejnych 20. Wszystko dzięki coraz większym pojemnościom i atrakcyjnym – na tle nośników wykorzystujących pamięci flash – cenom. Znacznie gorzej wygląda to, jeśli chodzi o wydajność, choć i pod tym względem wcale źle nie jest, bo zdecydowanie szybsze są tylko SSD. Ale one są przynajmniej ośmiokrotnie droższe (za 1 GB), więc wykorzystywanie ich do przechowywania informacji jest nieopłacalne (a przy okazji także mało bezpieczne, ale o tym piszemy na poprzedniej stronie). **Jeśli chodzi o koszt gigabajta, najlepiej wypadają modele o pojemnościach 2-3 TB.** Modele mniejsze, choć tańsze, są pod tym względem mniej atrakcyjne: za 500 GB trzeba zapłacić ok. 200 zł, za 1 TB ok. 250 zł, 2 TB – 300 zł, 3 TB – 430 zł. Najtańsze modele 4 TB to koszt 630 zł, a potem jest już kosmos, w każdym razie z punktu widzenia użytkownika domowego.

Poza pojemnością ważna jest wydajność. Producenci HDD podają zazwyczaj prędkość obrotową (5400 lub 5900 obr./min dla modeli przeznaczonych przede wszystkim do magazynowania danych lub 7200 obr./min w urządzeniach o wyższej wydajności), ilość pamięci cache (standard to 64 MB, nawet w tanich modelach) oraz maksymalne transfery. Tu można liczyć na około 200 MB/s w modelach wydajnych lub 150 MB/s w wolniejszych. Osobna kategoria to dyski SSHD, które wykorzystują dodatkową pamięć flash, zwykle o pojemności 8 GB. Przechowują w niej najczęściej potrzebne dane, dzięki czemu dostęp do nich jest dużo szybszy. Efektem jest nawet wzrost wydajności o 3-5 razy w stosunku do tradycyjnych HDD. To nadal znacznie wolniej niż w SSD (które są średnio 10 razy szybsze), ale za to takie rozwiązanie jest tańsze. Do tego o ile w desktopach można sobie pozwolić na trzymanie systemu i paru gier na SSD, a multimediów na HDD, o tyle w notebookach często jest miejsce tylko na jeden dysk – w takiej sytuacji SSHD to świetny kompromis.

PORÓWNANIE

	Seagate 3,5", 2 TB	WD 3,5", 2 TB Blue	WD 3,5", 4 TB Black	Seagate 3,5", 2 TB + 8 GB SSD	Seagate 2,5", 1 TB + 8 GB SSD
Cena	300 zł	330 zł	930 zł	400 zł	340 zł
Prędkość obrotowa	7200 obr./min	5400 obr./min	7200 obr./min	7200 obr./min	5400 obr./min
Odczyt(*)	200 MB/s	150 MB/s	200 MB/s	200 MB/s	120 MB/s
Zapis(*)	190 MB/s	140 MB/s	180 MB/s	190 MB/s	120 MB/s
Gwarancja	2 lata	2 lata	2 lata	2 lata	2 lata

(*) Platforma testowa
Procesor: Intel Core i5-6600K, **cooler:** SilentiumPC Grandis XE1236, **karta graficzna:** Zotac GeForce GTX 970 AMP! Omega, **płyta główna:** Asus Z170 PRO Gaming, **pamięć:** Kingston HyperX Predator, 4 x 8 GB, 2666 MHz, CL15, **dyski:** SSD Samsung 850 EVO 500 GB, SSD Zotac 240 GB Premium, SSHD Seagate 2TB, **obudowa:** SilentiumPC Gladius M45W Pure Black, **zasilacz:** Cooler Master V850

1. miejsce — HDD

Seagate 3,5", 2 TB (ST2000DM001)

Cena: 300 zł
Dostarczył: Seagate
www.seagate.com

Najtańszy, a przez to także jeden z najpopularniejszych tradycyjnych HDD dostępnych w Polsce. **Największymi jego zaletami są cena oraz prędkość obrotowa** wynosząca 7200 obr./min, przekładająca się na transfery rzędu 200 MB/s. Warto jednak pamiętać, że ten Seagate to model konsumencki, przeznaczony według producenta do użytkowania po kilka godzin dziennie, a nie na okrągło. Do serii tej należą także modele o pojemnościach 500 MB, 1 TB i 3 TB.

PODSUMOWANIE

OCENA 9

+ dobra wydajność, zwłaszcza jeśli chodzi o duże pliki • dobry stosunek pojemności do ceny • kultura pracy

− nie jest przeznaczony do ciągłej pracy • dwa lata gwarancji

2. miejsce — HDD

WD 3,5", 2 TB (WD20EZRZ)

Cena: 330 zł
Dostarczył: WD | www.wdc.com

Po zmianie nazewnictwa najtańsze dyski firmy WD należą do serii Blue. To trochę namieszało w oznaczeniach, bo teraz pod wspólnym kolorem zebrano zarówno nowe modele 5400 obr./min, jak i starsze 7200 obr./min (o pojemnościach do 1 TB). WD20EZRZ należy do tej pierwszej kategorii, a choć urządzenia nią objęte nie są demonami wydajności, uchodzą za nieco bardziej niezawodne niż szybsza konkurencja Seagate'a. Jeśli 2 TB to mało, maksymalna pojemność modeli Blue to 6 TB.

PODSUMOWANIE

OCENA 8

+ całkiem dobra wydajność, zwłaszcza jeśli chodzi o duże pliki • dobry stosunek pojemności do ceny • wysoka kultura pracy

− wolniejszy od modeli 7200 obr./min • dwa lata gwarancji

3. miejsce — HDD

WD 3,5", 4 TB (WD4003FZEX)

Cena: 930 zł
Dostarczył: WD | www.wdc.com

Wydajna seria HDD firmy WD oznaczona jest jako Black. Wszystkie należące do niej modele należą do klasy 7200 obr./min, a do tego dostępne są w wersjach od 500 GB aż do 6 TB (domowe modele Seagate'a 7200 obr./min mają pojemność maksymalnie 3 TB). Niestety, nieco gorzej wygląda to, jeśli chodzi o ceny, które są nawet dwukrotnie wyższe niż modeli wolniejszych. Jest to więc produkt dość niszowy, ale **jeśli potrzebujesz dużo miejsca na edycję wideo czy grafiki, Black to dobry wybór.**

PODSUMOWANIE

OCENA 7+

+ dobra wydajność, zwłaszcza jeśli chodzi o duże pliki • kultura pracy

− dwa lata gwarancji

1. miejsce — SSHD

Seagate 3,5", 2 TB + 8 GB SSD (ST2000DX001)

Cena: 400 zł
Dostarczył: Seagate
www.seagate.com

Desktopowa hybryda dostępna jest w wersjach 1, 2 i 4 TB, w cenie około 100 zł większej niż modele tradycyjne o tej samej pojemności. Niezależnie od pojemności talerzy **kontroler dysku ma jeszcze do dyspozycji pamięć flash (8 GB)**, na której przechowywane są często wykorzystywane małe pliki. Dzieje się to automatycznie, bez względu na system operacyjny, nie ma więc potrzeby instalacji jakiegokolwiek softu czy zmiany ustawień w BIOS-ie. *Żeby nie było – tych 8 GB użytkownik nie widzi.*

PODSUMOWANIE

OCENA 8+

+ bardzo dobra wydajność, znacząco lepsza niż tradycyjnych HDD • kultura pracy

− dwa lata gwarancji

2. miejsce — SSHD

Seagate 2,5", 1 TB + 8 GB SSD (ST1000LM014)

Cena: 340 zł
Dostarczył: Seagate
www.seagate.com

Prócz modeli desktopowych Seagate ma także **SSHD w rozmiarze 2,5", które świetnie nadają się do notebooków.** W ofercie są modele o pojemności 500 i 1000 GB, ale różnica w cenie wynosi ok. 100 zł, więc mniejszy nie ma sensu. Transfery są niższe niż w wersji desktopowej, bo w 2,5-calowej talerze wirują z prędkością 5400 obr./min (co przekłada się na niższe [illegible] energię), ale w porównaniu do [illegible] różnica w komforcie jest [illegible]

PODSUMOWANIE

OCENA 8+

+ bardzo dobra wydajność, znacząco lepsza niż tradycyjnych HDD • kultura pracy

− dwa lata gwarancji

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Dyski SSD

Ich ceny są nadal znacznie wyższe niż tradycyjnych HDD, ale **choć od wymiany HDD na SSD fps-ów nie przybywa, różnica w komforcie pracy jest nieporównywalna**. Dlatego w przypadku desktopów warto kupić choćby taki o pojemności 120 GB, na którym zmieści się system, parę programów i ze dwie niezbyt duże gry, a resztę danych trzymać na tradycyjnym HDD. Ceny takich modeli zaczynają się od około 200 złotych.

Urządzenia o dwukrotnie większej pojemności są jednak bardziej opłacalne, jeśli chodzi o koszt jednego gigabajta, a do tego oferują także większą wydajność (w przypadku zapisu – nawet czterokrotnie, bo w tanich modelach 120 GB typowa jego prędkość to 120 MB/s, a dla 250 GB – 500 MB/s) i trwałość. SSD o jeszcze większych pojemnościach są zazwyczaj tylko minimalnie szybsze, a do tego cena jednego gigabajta już nie spada.

Druga sprawa, poza pojemnością, to złącze. Najpopularniejsze są nadal modele z interfejsem SATA III. Można je bezproblemowo wykorzystać w desktopach i większości notebooków poza najcieńszymi ultrabookami. Do tego są jeszcze najtańsze, więc w większości przypadków nie ma potrzeby szukania innych rozwiązań. Chyba że zależy ci na jak największej wydajności, wtedy do wyboru są też SSD mające postać karty rozszerzeń ze złączem PCIe oraz M.2 (te drugie pojawiły się po raz pierwszy w ultrabookach, ale teraz są dostępne także na nowych płytach głównych). Największa zaleta takiego rozwiązania to zniknięcie bariery transferu, która ogranicza wszystkie modele SATA III (ok. 550 MB/s). PCIe oraz M.2 – choć wyglądają inaczej – korzystają z tej samej technologii, dzięki czemu obecnie najszybsze SSD używające tej technologii zapewniają transfery rzędu 2,2 GB/s. Różnica jest kolosalna, ale w domowo-growych zastosowaniach nie przekłada się na wzrost prędkości działania komputera. A ponieważ obecnie różnica w cenie jest co najmniej dwukrotna... fajnie, że są, ale ich kupno nie ma uzasadnienia ekonomicznego, zwłaszcza że stosując soft cache'ujący wykorzystujący pamięć RAM w roli bufora na dane (dodają go do dysków Samsung i Plextor, a także Asus do niektórych płyt głównych), można uzyskać transfery rzędu 6-7 GB/s.

PORÓWNANIE

	Samsung 850 EVO 250 GB	SanDisk Ultra II 240 GB	Kingston HyperX Fury 240 GB	Samsung 950 PRO 512 GB	Intel SSD 750 400 GB
Cena	370 zł	360 zł	380zł	1390zł	1900 zł
Interfejs	SATA III	SATA III	SATA III	M.2 PCIe 3.0 x4	PCIe 3.0 x4
Odczyt(*)	540 MB/s (6 GB/s)(**)	545 MB/s	500 MB/s	2200 MB/s (6 GB/s)(**)	2200 MB/s
Zapis(*)	520 MB/s (6 GB/s)(**)	500 MB/s	500 MB/s	900 MB/s (6 GB/s)(**)	900 MB/s
Gwarancja	5 lat	3 lata	3 lata	5 lat	5 lat

(*) Platforma testowa
Procesor: Intel Core i5-6600K, **cooler:** SilentiumPC Grandis XE1236, **karta graficzna:** Zotac GeForce GTX 970 AMP! Omega, **płyta główna:** Asus Z170 PRO Gaming, **pamięć:** Kingston HyperX Predator, 4 x 8 GB, 2666 MHz, CL15, **dyski:** SSD Samsung 850 EVO 500 GB, SSD Zotac 240 GB Premium, SSHD Seagate 2 TB, **obudowa:** SilentiumPC Gladius M45W Pure Black, **zasilacz:** Cooler Master V850

(**) Transfery przy użyciu opcjonalnego oprogramowania wykorzystującego RAM komputera w roli pamięci cache.

1. miejsce — SATA III
Samsung 850 EVO 250 GB

Cena: 370 zł
Dostarczył: Samsung
www.samsung.pl

Jeszcze niedawno „tani" dysk SSD Samsunga mógł za taki uchodzić jedynie, gdy brało się pod uwagę jego wydajność oraz długość gwarancji – bo pod niemal każdym względem bliżej mu było do modeli z serii wydajnych, a nie budżetowych. Ale o ile w ciągu roku konkurencja potaniała bardzo symbolicznie, o tyle Koreańczycy zeszli z ceną do takiego poziomu, że **obecnie to jedna z najatrakcyjniejszych ofert na rynku** – i to zarówno pod względem ceny, jak i osiągów.

PODSUMOWANIE

OCENA 9

- ✚ świetna wydajność, a z opcjonalnym softem – wręcz abstrakcyjna • dobry stosunek pojemności do ceny • 5 lat gwarancji
- ➖ nie jest to wprawdzie najtańszy SSD na rynku, ale to już czepialstwo

2. miejsce — SATA III
SanDisk Ultra II 240 GB

Cena: 360 zł
Dostarczył: SanDisk
www.sandisk.pl

Cenowo SanDisk Ultra II plasuje się wśród najtańszych modeli na rynku, a pod względem wydajności – wśród najlepszych z interfejsem SATA III. W porównaniu do Samsunga brak mu jednak oprogramowania do tworzenia bufora na dane w RAM-ie, a do tego pełną wydajność podczas zapisu osiąga tylko dla pierwszych paru GB. Potem spada ona mniej więcej o połowę. W typowych zastosowaniach domowych nie ma to jednak znaczenia, więc **jeśli liczy się każda złotówka, Ultra II jest bardzo dobrym wyborem.**

PODSUMOWANIE

OCENA 8+

- ✚ świetna wydajność w typowych zastosowaniach • dobry stosunek pojemności do ceny • 3 lata gwarancji
- ➖ przy dużym obciążeniu zwalnia

3. miejsce — SATA III
Kingston HyperX Fury 240 GB

Cena: 380 zł
Dostarczył: Kingston
www.kingston.pl

Jeden z największych producentów wszystkiego, co związane z pamięciami, parę lat temu zaliczył sporą wpadkę, zmieniając po cichu parametry jednego z modeli SSD na gorsze. Fury to najnowsza konstrukcja. Co ciekawe, mimo że nosi znaczek HyperX, **należy do najtańszych na rynku**. A jeśli doda się do tego także satysfakcjonujące wyniki wydajności (choć przy poważniejszych zadaniach transfery mocno maleją), otrzymujemy porządny budżetowy model, który dobrze sprawdza się w zastosowaniach domowych.

PODSUMOWANIE

OCENA 8

- ✚ bardzo dobra wydajność w typowych zastosowaniach • 3 lata gwarancji
- ➖ przy dużym obciążeniu zwalnia

1. miejsce — PCIe
Samsung 950 PRO 512 GB

POWER!

Cena: 1390 zł
Dostarczył: Samsung
www.samsung.pl

Jeśli liczy się przede wszystkim wydajność, nowa seria SSD Samsunga jest super. Dzięki wykorzystaniu złącza M.2 **transfery przy odczycie to niesamowite 2,2 GB/s, a przy zapisie niewiele mniej imponujące 900 MB/s.** W dodatku mówimy tu o urządzeniu wielkości dużego pendrive'a! Nie jest to wprawdzie pierwszy model SSD o takich osiągach, ale za to obecnie zdecydowanie najtańszy (choć i tak dwukrotnie droższy od modeli SATA o identycznej pojemności).

PODSUMOWANIE

OCENA 7+

- ✚ abstrakcyjna wydajność • dużo tańszy od konkurencji • 5 lat gwarancji
- ➖ cena

2. miejsce — PCIe
Intel SSD 750 400 GB

POWER!

Cena: 1900 zł
Dostarczył: Intel
www.intel.pl

Propozycja dla osób, które przedkładają wydajność nad wszystko inne. Ten SSD ma postać karty PCIe, choć pod radiatorem kryje się malutki model ze złączem M.2. Takie rozwiązanie pozwala obejść limity SATA III, stąd **wyższe niż bardziej tradycyjnych konkurentów transfery** – które po zainstalowaniu opcjonalnego softu biją nawet to, co oferuje Samsung. Co ważne, w przeciwieństwie do pierwszych tego typu rozwiązań, z których nie dało się wystartować peceta, Intela można bezproblemowo użyć w roli dysku systemowego.

PODSUMOWANIE

OCENA 5

- ✚ abstrakcyjna wydajność • 5 lat gwarancji • zadziała z każdym desktopem
- ➖ CENA!

Dyski zewnętrzne

Jako że dyski zewnętrzne bazują zwykle na HDD, dostępne są w dwóch rozmiarach: małe używają modeli notebookowych, większe – desktopowych. Takie urządzenia zazwyczaj wykorzystywane są do przechowywania dużych ilości danych, a nie uruchamiania programów, więc szybkość transferu (wyższa w przypadku sprzętów bazujących na dyskach 3,5" – różnice są podobne jak w przypadku modeli wewnętrznych) zazwyczaj nie ma wielkiego znaczenia. Zresztą jeśli liczy się szybkość, bezkonkurencyjne będą zewnętrzne SSD. Nie dorównują wprawdzie modelom montowanym w komputerach, bo nie pozwala na to specyfikacja USB, ale i tak zostawiają w tyle konkurencję (z pendrive'ami włącznie). W dodatku są najmniejsze i najmniej podatne na uszkodzenia – ale te ceny...

Jeśli zamierzasz często przenosić dysk (na przykład w notebooku masz niezbyt pojemny SSD, przez co nie wszystkie dane, do których chciałbyś mieć dostęp, się na nim mieszczą), **bezkonkurencyjne będą konstrukcje wykorzystujące HDD z talerzami 2,5"**. Są mniejsze i występują w wersjach z pancernymi obudowami (niektóre wytrzymają upadek i zalanie), ale nie każdemu to potrzebne. Ważniejsze, że działają od razu po podłączeniu do komputera przy pomocy kabla USB, podczas gdy modele 3,5" wymagają osobnego zasilacza. Do tego 3,5" są cięższe i bardziej wrażliwe na uszkodzenia mechaniczne. W przypadku stacjonarnych magazynów na dane wybór też jest całkiem spory. Poza modelami najprostszymi, które na dobrą sprawę różnią się wyłącznie wyglądem obudowy i pojemnością, na rynku dostępne są także rozbudowane kombajny, mogące pełnić funkcję domowego serwera plików. Wystarczy tylko podłączyć takie cudo do sieci lokalnej i po krótkiej konfiguracji zacznie żyć samodzielnie, współpracując zarówno z maszynami stacjonarnymi, jak i notebookami czy smartfonami. Sprawdza się to idealnie także jako serwer multimediów dla SmartTV, konsoli czy tabletu. Zazwyczaj można sobie też włączyć dostęp do danych przez internet, ale warto pamiętać, że poza wygodą wiąże się to również z niebezpieczeństwem ze strony hakerów.

1. miejsce – PRZENOŚNE

ADATA Durable HD720 1 TB

Cena: 300 zł
Dostarczył: ADATA
www.adata.com

Plastikowa obudowa została tu ukryta w dodatkowym silikonowym etui, które zapewnia ochronę przed upadkiem (z wysokości do 1,8 m!), wodą (zanurzenie na 2 m przez 120 minut) oraz kurzem. W jej wnętrzu znajduje się typowy notebookowy dysk z talerzami o średnicy 2,5", trudno więc oczekiwać, że będzie demonem prędkości. **Wyniki testów nie są jednak złe, podobnie jak i cena – zwłaszcza gdy weźmie się pod uwagę trzyletnią gwarancję** oraz możliwość ściągnięcia programu HDDtoGo, który ułatwia przenoszenie i przechowywanie danych.

PODSUMOWANIE

OCENA 8+

- + wytrzyma upadek • i zalanie wodą • dobra wydajność • miejsce na kabelek USB • wiele schematów kolorystycznych do wyboru
- − obudowa większa niż u konkurentów

2. miejsce – PRZENOŚNE

WD My Passport Ultra 2 TB

Cena: 400 zł
Dostarczył: WD
www.wdc.com

Dysk dostępny jest w kilku wersjach kolorystycznych (stalowej, białej, czerwonej i niebieskiej) oraz pojemnościowych (500 MB, 1 oraz 2 TB) – przy czym **im większa, tym taniej wychodzi**. Obudowa od góry i po bokach jest metalowa, przy czym w wersji 2 TB jest o połowę grubsza (19 mm zamiast 13 mm). Ale jeśli nie kupujesz dysku po to, by startował w konkursach piękności, nie ma to większego znaczenia. Zwłaszcza że wydajność jest bardzo dobra, a cena za megabajt niewiele większa niż w przypadku modeli 3,5".

PODSUMOWANIE

OCENA 8+

- + duża pojemność w (dość) kompaktowej obudowie • dobra wydajność • niewiele droższy od modeli 3,5"
- − wersja 2 TB jest grubsza od mniejszych

3. miejsce – PRZENOŚNE

Samsung T1 250 GB

Cena: 500 zł
Dostarczył: Samsung
www.samsung.com

Zewnętrzny SSD o pojemności 250 GB (są też 500 i 1000 GB), zamknięty w stylowej obudowie o wymiarach 71 x 53 x 9 mm i wadze 30 gramów, jest więc **rozmiarem porównywalny do niektórych pendrive'ów**. W środku siedzi jednak rasowy dysk SSD, a nie przerośnięty „gwizdek". Dlatego nie dziwi, że wyniki testów wydajności sięgają maksimum tego, co jest możliwe w przypadku USB 3.0. Dodatkowo da się korzystać ze sprzętowego szyfrowania danych, a do tego producent udziela na T1 pięcioletniej gwarancji.

PODSUMOWANIE

OCENA 7+

- + bardzo wysoka wydajność • niewielka, stylowa obudowa • dostępna jest nawet wersja 1 TB • 5 lat gwarancji
- − bardzo wysoka cena

1. miejsce – STACJONARNE

Seagate Expansion Desktop (STEB2000200)

Cena: 315 zł
Dostarczył: Seagate
www.seagate.com

Ma plastikową, stawianą w pionie obudowę, pojedyncze złącze USB 3.0 oraz gniazdo do zewnętrznego zasilacza. Dostępny jest w wersjach od 2 do 5 TB, **zapewnia bardzo dobre transfery, jest dość cichy podczas pracy** i... to w zasadzie wszystko, co można o nim powiedzieć. Największą zaletą tego modelu jest bowiem cena i to jej podporządkowano całą resztę.

PODSUMOWANIE

OCENA 8+

- + atrakcyjna cena • dostępna jest nawet wersja 5 TB • dobra wydajność
- − mało przenośny (duży i wymaga zewnętrznego zasilacza)

2. miejsce – STACJONARNE

WD My Cloud 3 2 TB (3,5")

Cena: 550 zł
Dostarczył: WD
www.wdc.com

Najtańszy sieciowy dysk w ofercie WD pojawia się w wersjach 2, 3 i 4 TB. Może udostępniać dane zarówno w sieci lokalnej (podłączenie przez kabelek, najlepiej do routera lub switcha gigabitowego, inaczej transfery będą dziesięciokrotnie niższe), jak i przez internet, do tego jest zgodny ze standardem DLNA, więc **bezproblemowo współpracuje z konsolami czy telewizorami**. Co ważne, dzięki złączu USB 3.0 da się do niego podłączyć inne dyski zewnętrzne (dowolne) i je także udostępniać.

PODSUMOWANIE

OCENA 8

- + służy za serwer plików w sieci lokalnej • umożliwia dostęp przez internet • dobra wydajność • cena na tle konkurencji
- − cena na tle modeli nieusieciowionych

PORÓWNANIE

	ADATA HD720 1 TB	WD Passport Ultra 2 TB	Samsung T1 250 GB	Seagate Expansion Desktop 2 TB	WD My Cloud 2 TB
Cena	300 zł	400 zł	500 zł	315 zł	550 zł
Interfejs	USB 3.0	USB 3.0	USB 3.0	USB 3.0	LAN 1000 Mbps
Odczyt(*)	110 MB/s	115 MB/s	460 MB/s	180 MB/s	90 MB/s
Zapis(*)	100 MB/s	115 MB/s	430 MB/s	170 MB/s	70 MB/s
Gwarancja	3 lata	2 lata	5 lat	2 lata	2 lata

(*) Platforma testowa
Procesor: Intel Core i5-6600K, **cooler:** SilentiumPC Grandis XE1236, **karta graficzna:** Zotac GeForce GTX 970 AMP! Omega, **płyta główna:** Asus Z170 PRO Gaming, **pamięć:** Kingston HyperX Predator, 4 x 8 GB, 2666 MHz, CL15, **dyski:** SSD Samsung 850 EVO 500 GB, SSD Zotac 240 GB Premium, SSHD Seagate 2 TB, **obudowa:** SilentiumPC Gladius M45W Pure Black, **zasilacz:** Cooler Master V850

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Chmury

Jeśli wierzyć reklamom, chmura to panaceum na wszystko. W praktyce tak różowo nie jest, zwłaszcza jeśli nie dysponujesz szybkim łączem internetowym, a do tego jeszcze zależy ci na prywatności.

Problemy są dwa. **Pierwszy to zagrożenie ze strony hakerów.** Dostęp do danych z dowolnego miejsca to wielka zaleta chmury, ale oznacza, że każdy może próbować włamać się na konto. Na szczęście najpopularniejsze tegotypu usługi da się zabezpieczyć nie tylko przy pomocy hasła głównego, ale również jednorazowych, przesyłanych przez SMS-y lub podawane przez dodatkowe aplikacje. I bezwzględnie należy z tego skorzystać, bo podwójne uwierzytelnianie bardzo utrudnia zadanie hakerom, a do tego stosowanie go jest darmowe. Oczywiście jeśli chcesz używać chmury przez przeglądarkę uruchomioną na nie twoim komputerze, pamiętaj o późniejszym wylogowaniu się, inaczej nie pomogą ani SMS-y, ani tokeny.

Drugi wynika z **zasady ograniczonego zaufania do innych.** Dostawcy chmur obiecują poszanowanie prywatności, ale nikt nie da przecież 100% gwarancji, że na ich serwery nigdy nie włamią się hakerzy. Albo że dostępu do danych nie zażądają służby – zwłaszcza jeśli mają nakaz. Zdarzały się też przypadki blokady kont fotografom, którzy korzystali z nich do przechowywania zdjęć nie całkiem ubranych modeli/modelek. Za wyszukiwanie takich zdjęć odpowiada jednak AI, nie robi się tego ręcznie – ale i tutaj trzeba po prostu wierzyć firmie, że faktycznie tak to u niej wygląda.

Oczywiście są usługi, które chwalą się, że działają inaczej, jak choćby Mega czy Crash Plan. W ich wypadku dane szyfrowane są przed opuszczeniem twojego komputera i teoretycznie osoby trzecie nie mogą ich odszyfrować. W praktyce jednak wszystko i tak opiera się na zaufaniu.

Na koniec jeszcze jedna sprawa. Cztery spośród tu przedstawionych usług mogą służyć zarówno do przechowywania danych, jak i ich automatycznej synchronizacji pomiędzy różnymi urządzeniami. Ale to nie jedyne zastosowanie chmury, dlatego dodaliśmy także Crash Plan. To wprawdzie usługa wyłącznie płatna (nie licząc darmowego okresu próbnego), do tego służy do przechowywania kopii bezpieczeństwa, ale za to z tego działania wywiązuje się znakomicie i nie ma limitu danych.

PORÓWNANIE

	Dropbox	One Drive	Google Drive	Mega	Crash Plan
Adres	www.dropbox.com	www.onedrive.com	drive.google.com	mega.nz	www.crashplan.com
Darmowe miejsce	2 GB	5 GB	15 GB	50 GB	0
Maksymalne darmowe miejsce	22 GB	23 GB	15 GB	50 GB	0
Obsługiwane systemy	Win, Win Phone, Android, iOS	Win, Win Phone, Android, iOS	Win, Android, iOS	Win, Android, iOS	Win, Android, iOS
Udostępnianie plików	tak (przez WWW i aplikację)	tak (przez WWW i aplikację)	tak (przez WWW i aplikację)	tak (przez WWW i aplikację)	nie
Cena 1 TB (miesięcznie)	10 €	12,45 zł (przy kupnie Office 365 Personal)	10 $	20 € (za 2 TB)	6 € (za nieograniczone miejsce)

1. miejsce Dropbox

POLECA

www.dropbox.com

Maksymalne miejsce za darmo: 22 GB

Jedna z najstarszych chmur, do tego na starcie dostaje się tylko 2 GB wolnego miejsca, choć można dojść do ponad 20 GB darmochy. **Największą zaletą jest jednak pewność działania i szybkość** – pod tymi względami nadal jest lepsza od konkurencji. Wielkim plusem jest również przechowywanie wcześniejszych wersji plików, i to nie tylko tych skasowanych, lecz także nadpisanych. Dlatego choć do trzymania zdjęć i filmów Dropbox nadaje się średnio (chyba że wykupisz dodatkowe miejsce), jako miejsce na dokumenty jest bezkonkurencyjny, zwłaszcza że doczekał się integracji z Office'em.

PODSUMOWANIE

OCENA 9

+ wydajność • pewność działania • opcje dzielenia się z innymi • integracja z Office'em • ogromna popularność
− mała ilość miejsca na początku

2. miejsce OneDrive

POWER!

POLECA

www.onedrive.com

Maksymalne miejsce za darmo: 23 GB

Teoretycznie działa jak Dropbox, w praktyce oferuje jednak mniejsze możliwości dzielenia się z innymi – nie da się na przykład współdzielić katalogu inaczej niż przez przeglądarkę. Do tego już za chwilę ilość wolnego miejsca zmaleje do 5 GB (chyba że skorzystasz z linka na preview.onedrive.com/bonus/). **Microsoft bije jednak konkurentów ceną.** Wystarczy kupić Office 365 Personal, by mieć 1 TB miejsca za 12,45 zł miesięcznie – to najlepsza oferta na rynku, nawet jeśli nie potrzebujesz dostępu do pełnej wersji pakietu biurowego (co ważne, subskrypcja Office'a jest ważna zarówno na jednym komputerze, jak i na urządzeniu mobilnym – a 1 TB na dowolnej ich liczbie).

PODSUMOWANIE

OCENA 9

+ absurdalnie tanie abonamenty • integracja z Office'em i Windowsami
− niezbyt duża ilość miejsca na początku

3. miejsce Google Drive

POLECA

drive.google.com

Maksymalne miejsce za darmo: 15 GB

Pod względem funkcjonalności plasuje się pośrodku między Dropboksem a OneDrive'em, tyle że do edycji dokumentów wykorzystywane są aplikacje webowe Google'a, a nie Microsoftu. Jest świetnie zintegrowany z Androidem i ChromeOS-em, choć w praktyce konkurencja równie sprawnie potrafi archiwizować zdjęcia czy filmy ze smartfonów, do tego oferuje większą ilość miejsca za darmo. Google Drive ma jednak w rękawie asa – **nielimitowane miejsce na zdjęcia o maksymalnej rozdzielczości do 16 Mpix** (w ramach Google Pictures), a także na maksymalnie 50 000 utworów muzycznych (Google Music).

PODSUMOWANIE

OCENA 8+

+ nielimitowane miejsce na muzykę i zdjęcia • integracja z Google Docs • i Androidem
− niezbyt dużo miejsca na zwykłe pliki

4. miejsce Mega

POLECA

mega.nz

Maksymalne miejsce za darmo: 50 GB

Największą zaletą jest **ilość wolnego miejsca, znacznie większa od oferowanej przez konkurencję**, a do tego dostępnego od razu, bez konieczności bawienia się w polecanie czy aktywację dodatkowych opcji. Mega obiecuje też, że nie ma żadnej możliwości podglądania danych. Wadą – choć nie dla każdego – jest brak integracji z pakietami biurowymi online, a także wyższe niż u konkurencji ceny większych pakietów danych oraz ograniczenia co do sumarycznego miesięcznego transferu. Jeśli jednak potrzebujesz darmowej usługi do przechowywania i synchronizacji plików, których jest więcej niż 25 GB, Mega jest bezkonkurencyjne.

PODSUMOWANIE

OCENA 8+

+ bardzo dużo miejsca za darmo • szyfrowanie danych
− dość drogie dodatkowe pakiety

Crash Plan

www.crashplan.com

Maksymalne miejsce za darmo: brak

Najlepsze rozwiązanie, jeśli zależy ci na bezpiecznym przechowywaniu kopii danych z peceta. W wersji darmowej są one przechowywane tylko na dysku zewnętrznym podłączonym do komputera lub dostępnym w sieci lokalnej. Za 6 euro miesięcznie (taniej, jeśli zdecydujesz się z góry opłacić abonament na rok, dwa lub cztery lata; dostępny jest też okres próbny – przez 30 dni) **backup robiony jest w chmurze i może mieć dowolną wielkość.** Bonusem jest świetnie działający system wersjonowania plików chroniący nie tylko przed skasowaniem, lecz także nadpisaniem danych.

PODSUMOWANIE

OCENA 8+

+ świetnie działające tworzenie kopii bezpieczeństwa • nieograniczone miejsce
− ale nadaje się tylko na backupy

PENDRAJWY

	Nazwa	Pojemność	Cena	Interfejs	Wymiary	Dostarczył	Test wydajności	Podsumowanie
1	**Patriot Magnum**	128 GB	350 zł (2,73 zł/GB)	USB 3.1 Gen1	78 x 27 x 9 mm	Patriot patriotmemory.com	Duże pliki: Odczyt w MB/s 282,3; Zapis w MB/s 177,3. Małe pliki: Odczyt w MB/s 7,9; Zapis w MB/s 1,4	+ bardzo duża pojemność • bardzo szybki • znośna cena za GB − końcowa cena jest jednak wysoka OCENA 9
2	**Kingston DataTraveler HyperX 3.0**	64 GB	220 zł (3,43 zł/GB)	USB 3.1 Gen1	75 x 25 x 15 mm	Kingston kingston.com	Duże pliki: Odczyt w MB/s 292,0; Zapis w MB/s 170,0. Małe pliki: Odczyt w MB/s 6,7; Zapis w MB/s 1,1	+ bardzo szybki • przyzwoita pojemność − drogi w przeliczeniu na GB OCENA 8+
3	**Kingston HyperX Savage**	256 GB	549 zł (2,14 zł/GB)	USB 3.1 Gen1	76 x 22 x 11 mm	Kingston kingston.com	Duże pliki: Odczyt w MB/s 317,5; Zapis w MB/s 155,0. Małe pliki: Odczyt w MB/s 5,8; Zapis w MB/s 0,06	+ gigantyczna pojemność • całkiem niezła cena za GB − końcowa cena jednak poraża • tragicznie radzi sobie z zapisem drobnicy OCENA 8
4	**Transcend JetFlash 890S**	64 GB	170 zł (2,65 zł/GB)	USB 3.1 Gen1 oraz USB Type-C	29 x 15 x 8 mm	Transcend transcend-info.com	Duże pliki: Odczyt w MB/s 98,6; Zapis w MB/s 54,5. Małe pliki: Odczyt w MB/s 5,3; Zapis w MB/s 1,1	+ przyzwoita pojemność • znośna cena za GB • dwa interfejsy • niewielki − byłby super, gdyby szybciej ogarniał duże pliki OCENA 8
5	**ADATA OTG Flash Drive**	32 GB	130 zł (4,06 zł/GB)	USB 3.1 Gen1 oraz USB Type-C	30 x 19 x 7 mm	ADATA www.adata.com	Duże pliki: Odczyt w MB/s 124,2; Zapis w MB/s 94,8. Małe pliki: Odczyt w MB/s 6,9; Zapis w MB/s 1,4	+ dwa interfejsy • przyzwoite osiągi − cena za GB najgorsza wśród testowanych OCENA 7+
6	**ADATA USB Flash Drive UV131**	16 GB	26 zł (1,63 zł/GB)	USB 3.1 Gen1	44 x 17 x 8 mm	ADATA www.adata.com	Duże pliki: Odczyt w MB/s 67,5; Zapis w MB/s 12,2. Małe pliki: Odczyt w MB/s 6,6; Zapis w MB/s 6,6	+ najlepsza cena za GB w testach − najsłabsze osiągi • niewielka pojemność OCENA 7

Nośniki USB

Pamięci podłączane przez porty USB są najbardziej intuicyjnym sposobem przerzucania danych. Do niedawna sprawa była prosta, jeśli chodzi o możliwości nośników. USB 2.0 były tymi wolnymi, USB 3.0 – szybkimi. Niestety, ktoś podjął dziwną decyzję i przejrzyste nazwy zostały zastąpione mniej intuicyjnymi. W przypadku wchodzących na rynek produktów nie ma już USB 3.0 – nazwę tę zastąpiono USB 3.1 Gen1. To, co można określić jako prawdziwe USB 3.1, kryje się pod nazwą USB 3.1 Gen2. I dopiero ta wersja jest lepsza: USB 3.1 Gen1 oferuje maksymalną przepustowość 5 Gbit/s, z kolei Gen2 jest dwukrotnie szybszy (USB 2.0 to standard tak stary, że nikt się już nim nie chciał kłopotać). Przyczyną zmiany był zapewne marketing i chęć sprzedawania tego samego pod inną nazwą – pamiętajcie o tym, widząc krzyczące z pudełek napisy „zgodne z USB 3.1 Gen1".

Inna sprawa to pojawiające się nowe gniazda USB Type-C. Z wyglądu przypominają micro-USB, różnice są jednak istotne. Są odwracalne, czyli można obrócić wtyczkę o 180° i dalej będzie pasować. Type-C ma też duże możliwości w kwestii dostarczania energii elektrycznej – przy użyciu odpowiedniego okablowania niestraszne mu nawet obciążenie 100 W, co pozwoli m.in. podłączać przez nie monitory albo ładować baterię w notebooku. Standard jest jeszcze jednak w powijakach i ze względu na przypadki wybiórczego trzymania się standardów przez producentów może być niebezpieczny i prowadzić nawet do awarii sprzętu.

A co jeśli nie macie w obudowie komputera portów USB 3.0 lub potrzebujecie ich więcej, np. na okoliczność zakupu Oculus Rifta? W takim przypadku można dokupić przedni panel montowany w zatoce 3,5". Wcześniej należy jednak sprawdzić, czy macie odpowiednie wyjścia na płycie głównej: niemal wszystkie współczesne posiadają co najmniej jedno, a najczęściej dwa, problem może pojawić się w przypadku starszych modeli. Każde takie gniazdo to dwa dodatkowe porty. Na portalach aukcyjnych przednie panele z USB 3.0 można kupić za śmieszną kasę (20-50 zł). Należy jednak uważać, bo niektóre podłączane są przez kartę PCI Express (co może być rozwiązaniem dla starszych płyt – porty te jednak na ogół będą działać trochę wolniej od USB 3.0 na płycie), a zdarzają się też bezczelne przedłużki, podłączane do... tylnych gniazd USB 3.0.

USB Type-C to nowinka: gniazdo ma potencjał, ale na razie występuje bardzo rzadko.

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

KARTY PAMIĘCI

	Nazwa	Pojemność	Cena	Interfejs	Wymiary	Dostarczył	Test wydajności			Podsumowanie
1	**Kingston microSDXC 4K2K**	64 GB	135 zł (2,10 zł/GB)	micro-SDXC	11 x 15 x 1 mm	Kingston kingston.com	Duże pliki	Odczyt w MB/s	88,12	+ świetny zapis dużych plików – idealna do kamer i aparatów • dobra cena − słabo radzi sobie z zapisem drobnicy OCENA 8+
								Zapis w MB/s	71,06	
							Małe pliki	Odczyt w MB/s	5,65	
								Zapis w MB/s	0,47	
2	**Goodram SDXC**	128GB	240zł (1,87 zł/GB)	SDXC	24 x 32 x 2 mm	Goodram www.wilk.com.pl	Duże pliki	Odczyt w MB/s	88,41	+ bardzo duża pojemność • świetna cena za GB • bardzo dobre wyniki w testach − wysoka cena za sztukę OCENA 8+
								Zapis w MB/s	49,12	
							Małe pliki	Odczyt w MB/s	5,61	
								Zapis w MB/s	0,73	
3	**Patriot EP Pro**	32GB	60zł (1,87 zł/GB)	SDXC	24x32 x 2 mm	Patriot patriotmemory.com	Duże pliki	Odczyt w MB/s	85,50	+ ogólnie bardzo dobre osiągi • przystępna cena − są karty lepsze pod względem prędkości OCENA 8+
								Zapis w MB/s	48,11	
							Małe pliki	Odczyt w MB/s	4,29	
								Zapis w MB/s	0,95	
4	**Kingston microSDXC Class 10**	64GB	140 zł (2,18 zł/GB)	micro-SDXC	11 x 15 x 1 mm	Kingston kingston.com	Duże pliki	Odczyt w MB/s	87,11	+ dobre prędkości odczytu • przystępna cena za GB − przeciętne prędkości zapisu OCENA 8
								Zapis w MB/s	33,50	
							Małe pliki	Odczyt w MB/s	5,69	
								Zapis w MB/s	0,62	
5	**Transcend Ultimate SDHC UHS-II**	32GB	180 zł (3,08 zł/GB)	SDXC	24 x 32 x 2 mm	Transcend transcend-info.com	Duże pliki	Odczyt w MB/s	265,5	+ najszybsza karta w testach! − wysoka cena • by wykorzystać potencjał, potrzebne urządzenia zgodne z UHS-II OCENA 8
								Zapis w MB/s	185,3	
							Małe pliki	Odczyt w MB/s	13,73	
								Zapis w MB/s	2,15	
6	**Transcend Wi-Fi SD Card**	32 GB	220 zł (6,87 zł/GB)	SDXC	24x32 x 2 mm	Transcend transcend-info.com	Duże pliki	Odczyt w MB/s	20,55	+ wbudowane Wi-Fi • adapter USB w zestawie − bardzo wysoka cena • słabe osiągi, szczególnie zapisu danych OCENA 7
								Zapis w MB/s	17,20	
							Małe pliki	Odczyt w MB/s	4,69	
								Zapis w MB/s	0,004	

Karty pamięci

Karty pamięci SD w różnych odmianach zdominowały rynek. W niektórych profesjonalnych zastosowaniach wciąż spotyka się czasem standard Compact Flash, ale przeciętni użytkownicy mogą o nim zapomnieć.

Czy jest sens patrzeć na prędkości zapisu i odczytu kart pamięci i tym kierować się podczas zakupu? Jak najbardziej, ale z głową. Jeśli szukasz nośnika do aparatu lub kamery – patrz przede wszystkim na to, jak karta radzi sobie z zapisem ciągłym. Foty i filmy to duże pliki, więc ten parametr powinien być najbardziej istotny. Zapis i odczyt drobnicy są istotne, jeśli potrzebujesz karty pamięci do telefonu komórkowego. Tam dane programów często przechowywane są w mniejszych plikach, więc zakup odpowiedniej karty na pewno wpłynie na wyższy komfort.

Jeśli nie masz pod ręką wyników testów, pomocne mogą okazać się oznaczenia na samej karcie. Każda opisana jest klasą prędkości, która definiuje minimalną prędkość zapisu – numer klasy pokrywa się z prędkością zapisu wyrażoną w MB/s, np. karta Class 2 to zapis z prędkością 2 MB/s, a Class 10 to 10 MB/s. Dodatkowo najnowsze karty mają oznaczenia UHS, czyli charakterystyczne ikonki U z cyfrą. Tutaj też nazewnictwo jest proste: cyfra ta określa liczbę dziesiątek, czyli U1 oznacza zapis z minimalną prędkością 10 MB/s, U3 zaś – 30 MB/s. Na kartach są też inne określenia – różne rozszerzenia nazwy SD, które bezpośrednio przekładają się na pojemność (SDHC to maksymalnie 32 GB, dla SDXC zaś maksimum wynosi 2 TB) lub jej format – przedrostek „micro" oznacza najmniejsze rozmiary, stosowane w smartfonach (często w zestawie jest wtedy przejściówka do zwykłej SD).

Do tego mamy jeszcze wskazania teoretycznej prędkości złącza. W przypadku UHS-I to UHS-II to do 312 MB/s. Pamiętaj jednak o tym, że najszybsze karty wykorzystasz w pełni jedynie wtedy, gdy będziesz miał odpowiednio szybkie urządzenie.

Karty UHS-II są szybkie, ale żeby np. zgrywać z nich materiał z pełną prędkością, trzeba mieć odpowiedni czytnik kart, który wykorzysta ich potencjał.

Karty SD mogą mieć dodatkowo różne dziwne rozwiązania, jak choćby wbudowane Wi-Fi (przykład powyżej), złącze USB czy nawet wyświetlacz, który informuje o dostępnym na karcie wolnym miejscu.

SteelSeries Rival 100

Cena: 150 zł | Dostarczył: SteelSeries | www.steelseries.com

PARAMETRY • **Liczba przycisków:** 6 (w tym programowalnych: 6) plus rolka (programowalna) • **Długość kabla:** 1,8 m • **Rodzaj sensora:** optyczny, maks. 4000 dpi • **Częstotliwość aktualizacji:** 1000 Hz • **Sposób podłączenia:** USB • **Inne:** dwustrefowe podświetlenie RGB, makra, plastikowe chwyty po obydwu stronach, symetryczna obudowa • **Wymiary:** 121 x 67 x 17 mm • **Waga:** 120 g

Seria Rival to myszki, które zostały stworzone do strzelania – „trzysetka" uchodzi za jedną z najlepszych konstrukcji dla fanów FPS-ów. W rodzinie jednak jest miejsce także na sprzęty droższe, jak wybajerzony model 700, ale i mamy opisywaną tu „setkę", czyli budżetową wariację, gdzie nie trzeba wykładać ciężkiej kasy, a można za to postrzelać równie precyzyjnie jak w przypadku droższej konkurencji.

Tyle teorii. W praktyce zaś... jest naprawdę dobrze! Z rezerwą podchodzę zazwyczaj do niedrogich produktów z logosami wielkich i raczej ekskluzywnych marek, bo na ogół okazuje się, że dostajemy coś, co mimo wszystko jest droższe, a równocześnie możliwościami odstaje od konkurencji, w przypadku której nie musimy się zrzucać na rozbuchany marketing związany z marką. Rival 100 jest miłym zaskoczeniem: w swej podstawowej funkcji spisuje się wyśmienicie. **Za śledzenie zmian pozycji urządzenia odpowiada optyczny sensor o czułości do 4000 dpi** – nie jest to co prawda ten sam model co w klasycznej „trzysetce", ale grało mi się bardzo dobrze. Zresztą producent chwali się, że S3059-SS został stworzony przy współpracy z e-sportowcami, ruch przenoszony jest zaś jeden do jednego, bez akceleracji czy interpolacji. Budżetowość ujawnia się w fakcie, że dostępnych mamy osiem progów czułości, w ramach których musimy się poruszać – nie przeszkadzało mi to jednak wcale, bo na ogół i tak gram na 1000 dpi.

Jeśli chodzi o zewnętrze, to nie ma niespodzianek. Mysz jest dość przeciętnych rozmiarów, symetryczna, znaną zaś z droższych modeli gumę po bokach zastąpił plastik, który jest pokryty niewielkimi wypustkami, przez co całość pewnie leży w dłoni. Niby nic nie tracimy względem funkcjonalności w porównaniu do droższych modeli, tam jednak guma zostawia wrażenie nieco przyjemniejszej. Wygląd to klasyka SteelSeries: mysz jest czarna, logo producenta i rolka są podświetlane wybranym kolorem. Są też wersje bardziej krzykliwe – np. białe, żółte czy czerwone, choć u nas są nieco droższe i trudniej dostępne. **Ogólnie to bardzo dobra myszka**, która również nie została jakoś barbarzyńsko wyceniona. Te 150 zł to cena mimo wszystko odczuwalna dla portfela, ale przynajmniej uzasadniona. Polecam! ■D.Oda

ED-ACTION POLECA

PODSUMOWANIE

➕ **dobrze leży w dłoni • precyzyjna • estetyczna • jak na markowy produkt – rozsądnie wyceniona**

➖ **progowa regulacja czułości**

OCENA 8+

Asus ROG GX860 Buzzard

Cena: 260 zł | Dostarczył: Asus | pl.asus.com

PARAMETRY • **Liczba przydsków:** 7 (w tym programowalnych: 7) plus rolka (programowalna) • **Długość kabla:** bezprzewodowa (zasięg: 10 m) • **Rodzaj sensora:** laserowy Avago 9800, do 8200 dpi • **Częstotliwość aktualizacji:** 1000 Hz • **Sposób podłączenia:** USB • **Inne:** makra, dwustrefowe podświetlenie, sygnalizacja wybranej czułości • **Wymiary:** 118 x 68 x 40 mm • **Waga:** 98 g

Odnoszę wrażenie, że ta myszka sporo wytrzyma. Producent pod przyciski wrzucił przełączniki Omrona, których deklarowana żywotność to 5 mln kliknięć. Wierzę na słowo – próbowałem sprawdzić, ale pomyliłem się w liczeniu gdzieś po 120 000 i już nie chciało mi się zaczynać od początku. Grunt, że **klika się dobrze, a celownik w shooterach przemieszcza się z wielką precyzją**. Sama myszka jeździ jednak po podkładce (używam Roccat Hiro) z wyraźnie większym oporem niż konkurencja. Winę za to ponoszą ślizgacze, które są delikatnie złobione. To kwestia gustu, choć mnie akurat przeszkadza. Wizualnie jest w porządku – gryzoń nawiązuje do ogólnej stylistyki akcesoriów Asusa spod znaku ROG, mamy więc sporo czerni i parę podświetlonych standardowo na czerwono elementów. Myszka też dobrze leży w dłoni: przód jest wysoki, więc spodoba się osobom, które opierają całą dłoń, po bokach zaś mamy żłobioną gumę, co pozytywnie wpływa na chwyt. Za tego rodzaju wykończenia trzeba jednak zapłacić dość sporo. A w podobnej cenie mamy już sporo innych, częstokroć lepszych myszek. ■J.Lo

Szkoda, że gryzoń stawia przy przesuwaniu opór większy niż inne, bo cała reszta jest bardzo dobra.

PODSUMOWANIE

➕ **wygodna • precyzyjna • wygląda całkiem fajnie • bardzo dobrej jakości przełączniki**

➖ **jak na mój gust ślizgacze stawiają zbyt duży opór • cena**

OCENA 8

Ravcore Edge

Cena: 360 zł | Dostarczył: Ravcore | www.ravcore.com

PARAMETRY • **Liczba dodatkowych klawiszy:** 4 (w tym programowalnych: 0) • **Długość kabla:** 1,8 m • **Sposób podłączenia:** USB + 2 x mini-jack • **Podstawka pod nadgarstki:** nie • **Inne:** antypoślizgowe „nóżki" o dwóch stopniach wysokości, port USB 2.0, gniazda mini-jack na słuchawki i mikrofon, współdzielony z klawiszami i funkcyjnymi blok makr, 6 stopni podświetlenia, anty-ghosting dla wszystkich klawiszy • **Wymiary:** 460 x 160 x 35 mm • **Waga:** 1,26 kg

To obecnie najbardziej opłacalna i godna polecenia klawiatura mechaniczna na rynku – nawet pomimo jej wad. Za 360 zł dostajemy sprzęt, który został zbudowany na podstawie niebieskich przełączników Kailh Blue: klawisze działają z wyczuwalnym skokiem, łapią zaś mniej więcej już w 1/3 głębokości pełnego wciśnięcia, przez co klawiatura jest piekielnie szybka. Nie ma się co bać, że się zatnie – po aktywowaniu odpowiedniej opcji w menu (MKRO) można wcisnąć nawet wszystkie dostępne klawisze, a urządzenie nie odmówi posłuszeństwa. Mamy tu wyjście dźwięku i gniazdo USB, niestety w wersji 2.0. Niektórym może przeszkadzać brak podstawki pod nadgarstki, **jednakże obecnie największym mankamentem jest niedopracowany soft**, bo np. przy indywidualnym podświetlaniu przestają działać niepodświetlone klawisze, makra zaś (ograniczone w długości do 22 akcji lub 128 znaków) możemy przypisywać jedynie do sześciu klawiszy. Niektóre mankamenty zapewne zostaną poprawione, ale nawet ich obecność nie zmienia faktu, że sam sprzęt stanowi świetną alternatywę dla kosztownych mechaników i ma rozwiązania, które normalnie trafiają do modeli o wiele droższych. Można pograć i pisać z przyjemnością. Polecamy! ■J.Lo

Niby ma wady, ale jest bardzo tania i oferuje duże możliwości konfiguracji.

ED-ACTION POLECA

PODSUMOWANIE

➕ **świetna cena! • bardzo dobra do grania i pisania • bardzo szybka • anty-ghosting dla wszystkich klawiszy • dość bogata konfiguracja...**

➖ **...ale soft na razie zabugowany • brak podstawki pod nadgarstki • USB jest, ale tylko w wersji 2.0**

OCENA 8+

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Asus PG279Q

Cena: 3700 zł | Dostarczył: Asus | www.asus.com/pl

PARAMETRY • **Przekątna:** 27 cali • **Rozdzielczość:** 2560 x 1440 • **Matryca:** IPS, matowa, podświetlanie LED, 165 Hz • **Kontrast:** 1000:1 typowy, dynamiczny – brak danych • **Czas reakcji:** 4 ms • **Złącza:** HDMI, DisplayPort • **Zużycie energii (maks./min.):** 90/0,5 W • **Inne:** wyjście słuchawkowe, hub USB 3.0, wbudowane głośniki 2 x 2 W, Flicker Free, redukcja niebieskiego światła, pivot, G-Sync • **Wymiary:** 620 x 552 x 238 mm • **Waga:** 7 kg

Trudno się przyczepić do czegokolwiek poza ceną.

Pozamiatał, co tu dużo mówić. Matryca 144 Hz, którą można podkręcić do 165 Hz, a do tego monitor daje **cudnej jakości obraz, porównywalny z konstrukcjami profesjonalnymi**. Wrażenie jest wywołane designem: ramki są bardzo wąskie, ledwie wystają nad taflę ekranu. Stopkę zamontowano na stałe i jest ona... podświetlana i jarzy się, gdy ekran ustawi się równolegle lub prostopadle do blatu biurka. Stabilna podstawa sprawdza się też w trybie pivot, który ze względu na świetne kąty matrycy oferuje rzecz jasna pełną funkcjonalność. Gra się wybornie: obraz jest ostry jak brzytwa, sam monitor zaś – jeśli komuś potrzeba – oferuje możliwość skorzystania z wielu profili pod konkretne gatunki gier. Małotego, fani hardkorowych FPS-ów mogą sobie ułatwić życie wyświetlanym na żądanie celownikiem na środku ekranu (przydatny w różnego rodzaju realistycznych trybach gry lub walce snajperkami na krótki dystans), innym zaś na pewno przydadzą się timery lub zintegrowany z ekranem licznik klatek. Jeśli tego wszystkiego wam mało – ma także G-Sync, a z tyłu znajdziemy HDMI i DisplayPort, co wcale nie jest regułą w tego rodzaju monitorach. W przypadku Asusa PG279Q **trudno tak naprawdę przyczepić się do czegokolwiek poza ceną**, która zwala z nóg równie skutecznie co możliwości sprzętu. ■J.Lo

TO SAMO W 4K

Asus PG27AQ to konstrukcja, która wygląda identycznie jak recenzowany obok model. Różnica jest jednak zasadnicza: monitor ten kosztuje 4000 zł, czyli jest jeszcze droższy, oferuje matrycę o rozdzielczości 4K, przeznaczony zaś jest przede wszystkim dla właścicieli kart Nvidii, gdyż wspiera technologię G-Sync. Przetestowaliśmy również ten model, ale ze względu na fakt, że funkcje obydwu ekranów pokrywają się w wielu miejscach, nie było sensu pisać osobnych tekstów. Pod względem odwzorowania barw PG27AQ jest jedną z najlepszych dostępnych konstrukcji, włączając w to modele profesjonalne. Jakość obrazu robi kolosalne wrażenie. Sporo kubików wody w Wiśle jednak upłynie, zanim tego rodzaju sprzęt trafi pod strzechy. Raz, że sam w sobie jest piekielnie drogi, dwa – by wykorzystać jego potencjał (rozdzielczość 4K), trzeba na peceta wydać ze dwa razy tyle, a trzy – odświeżanie matrycy to zaledwie standardowe 60 Hz, nie zaś 165 Hz.

PODSUMOWANIE

➕ **wyśmienite odwzorowanie barw • świetne kąty • gustowny wygląd • matryca 165 Hz • G-Sync**

➖ **cena!**

OCENA 8+

AOC G2460PF

Cena: 1330 zł | Dostarczył: AOC | aoc-europe.com/pl

PARAMETRY • **Przekątna:** 24 cale • **Rozdzielczość:** 1920x 1080 • **Matryca:** TN, matowa, podświetlanie LED, 144 Hz • **Kontrast:** 1000:1 typowy, 80 000 000:1 dynamiczny • **Czas reakcji:** 1 ms • **Złącza:** D-Sub, DVI-D, HDMI, DP • **Zużycie energii (maks./min.):** 22,7/0,3 W • **Inne:** wejście USB 2.0, 4 x wyjście USB 2.0, wyjście audio, wyjście słuchawkowe, wbudowane głośniki 2 x 2 W, matryca 144 Hz, FreeSync, pivot • **Wymiary:** 565 x 394 x 245 mm • **Waga:** 6,54 kg

Gracze powinni być zadowoleni – ale tylko oni.

Jeśli nie macie ochoty wyrzucać kasy na gamingowe monitory QHD, a jednak chcecie pograć z odświeżaniem 144 Hz, to możecie rozważyć zakup AOC G2460PF. **To sprzęt zrobiony pod hardkorowe granie** i niestety widać to w parametrach obrazu. O ile czas reakcji matrycy to 1 ms, obraz zaś odświeża się z ze wspomnianą wyżej częstotliwością, o tyle z kolorami już tak dobrze nie jest. **Pod względem odwzorowania barw to jeden z gorszych monitorów, jakie mieliśmy w testach.**

Do tego dochodzą dość wąskie kąty widzenia, które dodatkowo sprawiają kłopot, jeśli użyjemy pivota. Sprzęt ma też problem ze zbyt dużą jasnością – jej minimalny poziom jest wyższy niż sugerowane przez kalibrator optimum. W graniu jednak to nie przeszkadza: obraz tu jest bez zarzutu, monitor zaś daje pełne rozeznanie na mapie i uchwytywaną w milisekundach przewagę nad sieciowym wrogiem, np. w CS:GO. Cena? Stosunkowo atrakcyjna – **to na pewno jeden z tańszych monitorów gamingowych na rynku**, ale jeśli poszukacie, to da się taniej, jak choćby w przypadku porównywanego LG 24GM77, który kosztuje niecałe 1200 zł. Tutaj jednak dostajemy jeszcze FreeSync, co jest dobrym argumentem dla posiadaczy Radeonów. ■J.Lo

PODSUMOWANIE

➕ **matryca 144 Hz • FreeSync • mimo wszystko – jeden z tańszych gamingowych monitorów na rynku • komplet gniazd**

➖ **złe odwzorowanie barw • słabe kąty • dlaczego hub USB jedynie w wersji 2.0?**

OCENA 7

Eizo FS2735

Cena: 4500 zł | Dostarczył: Eizo | www.eizoglobal.com

PARAMETRY • **Przekątna:** 27 cali • **Rozdzielczość:** 2560 x 1440 • **Matryca:** IPS, matowa, podświetlanie LED, 144 Hz • **Kontrast:** 1000:1 typowy, S 000:1 dynamiczny • **Czas reakcji:** 4 ms • **Złącza:** DVI-D, 2 x HDMI, DisplayPort • **Zużycie energii (maks./min.):** 33/0,5 W • **Inne:** wejście audio, wyjście słuchawkowe, wbudowane głośniki 2 x 1 W, Flicker Free, redukcja niebieskiego światła, FreeSync, matryca 144 Hz, aplikacje sterujące na komórki i komputer, profile dla gier, hub USB 3.0, Bluetooth 4.0 LE • **Wymiary:** 619 x 550 x 253 mm • **Waga:** 7,2 kg

Parę niecodziennych rozwiązań i dobre parametry obrazu.

Monitor miał pecha, bo miesiąc temu nie trafił do megatestu przede wszystkim przez ograniczone miejsce i wynikłą stąd konieczność preselekcji testowanych urządzeń. Wskazania kalibratora były ledwie o ułamek gorsze od poziomu, jaki osiągnęły tam rekomendowane przez nas modele. Nie zmienia to jednak faktu, że **jest to sprzęt naprawdę wart uwagi** i naszpikowany wprost nowoczesnymi i niecodziennymi rozwiązaniami. **Został skrojony na potrzeby hardkorowego gracza**: matryca 144 Hz, FreeSync działający w dwóch zakresach do wyboru: 35-90 oraz 56-144 Hz, co powinno usatysfakcjonować fanów zarówno starszych, jak i nowszych tytułów. Szkoda, że nie jest możliwe ustawienie jednego szerokiego zakresu – ale dobre i to, a na tle konkurencji wprost świetne. FS2735 daje bardzo duże pole do popisu, jeśli chodzi o konfigurację: mamy tu multum ustawień i technologii, które w zamierzeniu mają ułatwić grę, np. selektywne podbijanie jasności sceny czy możliwość wprowadzania zmian w konfiguracji z... telefonu komórkowego (Android i iOS). Tym, co mi się bardzo nie podoba, jest cena. Sugerowana wynosi 1000 euro. Faktycznie, hardkor. ■J.Lo

PODSUMOWANIE

➕ **ładny obraz • świetne kąty • klasyczny, estetyczny wygląd • pivot • dwa tryby FreeSync • obsługa przez soft na PC i komórki**

➖ **cena! • deklarowana temperatura barw różni się o 200K od rzeczywistej**

OCENA 8

Asus ROG GL752VW

Cena: 5000 zł | Dostarczył: Asus | www.asus.com

PARAMETRY • **Procesor:** Core i7-6700HQ, czterordzeniowy, do 3,6 GHz • **Grafika:** Nvidia GTX 960M/Intel HD Graphics 530 • **Ekran:** TN, 17,3 cala, 1920 x 1080, matowy • **Pamięć:** 8 GB RAM, 240 GB SSD • **Komunikacja:** 2 x USB 2.0, 1 x USB 3.0, 1 x USB Type-C, HDMI, mini DisplayPort, gniazda audio, RJ-45, LAN, Wi-Fi 802.11 a/b/g/n/ac, Bluetooth 4.1 • **Napęd optyczny:** DVD combo • **Bateria:** 48 Wh, niewymienialna • **Inne:** pełna klawiatura, kamerka • **Wymiary:** 41,5 x 27,4 x 4 cm • **Waga:** 3,52 kg

Dopracowana i wydajna konstrukcja.

Ogólnie rzecz biorąc, jestem zachwycony – **takiego laptopa gamingowego chciałbym mieć u siebie na biurku**. Ekran 17,3 cala o rozdzielczości Full HD spokojnie wystarczy, by wygodnie grać we wszystko. Metro na średnich detalach chodzi, aż miło, choć już maksymalne powodują, że GL752VW się dławi. Wiedźmin 3 sprawuje się podobnie, z kolei World of Tanks jest grywalny niezależnie od ustawień. O mniej wymagających tytułach nie ma sensu nawet mówić – śmigają jak kościelny z tacą w Boże Narodzenie. Taka wydajność przestaje dziwić, jeśli rzucimy okiem „pod maskę". Sercem laptopa jest Core-i7 6700HQ, który potrafi rozpędzić się do 3,5 GHz w trybie turbo. Grafika to GTX 960M – niby w porządku, choć do takiego sprzętu GTX 965M byłby lepszym rozwiązaniem – ma lepsze parametry, a co za tym idzie, jest szybszy.

Tym, co szczególnie przypadło mi do gustu, jest kultura pracy. **Pod pełnym obciążeniem laptop ledwie szumi i nie grzeje się** przy tym jakoś okrutnie. To na pewno duża zaleta. To samo zresztą można powiedzieć o tym, jak się prezentuje: linia obudowy jest całkiem smukła, jak na tego rodzaju sprzęt, a waga 3,5 kg do niedawna jeszcze była normą nie tyle dla gamingowych maszyn, co dla zwykłych laptopów. Kolorystyką GL752VW nawiązuje do innych produktów spod znaku ROG: jest więc czerń z czerwonymi konturami i delikatnymi szarymi wzorkami. Nic krzykliwego ani kiczowatego. Tak naprawdę najpoważniejszą wadą konfiguracji, którą testowałem, jest niewielka przestrzeń na dysku. Zamontowany SSD miał ledwie 240 GB, które bardzo szybko zapełniłem. Na szczęście można we własnym zakresie całkiem prosto sobie z tym poradzić: pod spodem znajdziemy trzymającą się na dwóch śrubkach klapę (co w porównaniu do konkurencji jest kolejną zaletą GL752VW), a pod nią dwa sloty na dyski SATA3 i M.2, które pozwolą rozszerzyć pamięć. Można też zwyczajnie zdecydować się na inną konfigurację. Gniazda na obudowie to raczej standard, choć wypada wspomnieć, że są dobrze rozłożone, a wśród nich mamy już USB Type-C. Cena sprzętu to ok. 5000 zł – tak, wiem, kolosalna kasa, tym niemniej wiadomo, za co trzeba ją wyłożyć. Jak kogoś stać – będzie bardzo zadowolony. ■J.Lo

TESTY

PODSUMOWANIE

+ bardzo wysoka wydajność • jak na gamingowy sprzęt – jest poręczny • świetnie wygląda • bardzo cicho pracuje pod obciążeniem

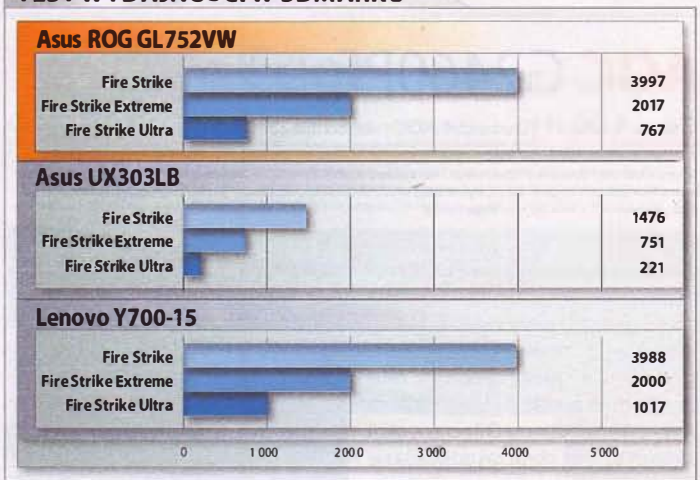
− przydałby się jeszcze tradycyjny dysk • GTX 965M byłby lepszą kartą do takiego potwora • cena

OCENA **8+**

PORÓWNANIE WYDAJNOŚCI W GRACH

Model / Rozdzielczość	Asus ROG GL752VW	Asus UX303LB	Lenovo Y700-15
Metro: Last Light Redux (liczba klatek animacji na sekundę)			
Średnie detale			
1366 x 768	79	36	105
1920 x 1080	52	22	72
Bardzo wysokie detale			
1366 x 768	29	12	32
1920 x 1080	17	6	17
Wiedźmin 3: Dziki Gon (v 1.8) (liczba klatek animacji na sekundę)			
Średnie detale			
1366 x 768	49	20	47
1920 x 1080	32	13	31
Bardzo wysokie detale			
1366 x 768	22	10	20
1920 x 1080	17	7	16
World of Tanks (v 9.9) (liczba klatek animacji na sekundę)			
Średnie detale			
1366 x 768	80	62	83
1920 x 1080	72	38	76
Ekstremalne detale			
1366 x 768	73	38	74
1920 x 1080	57	22	61

TEST WYDAJNOŚCI W 3DMARKU



Asus UX303LB

Cena: 3600 zł | Dostarczył: Asus | pl.asus.com

PARAMETRY • **Procesor:** Intel Core i5-5500U, 2,4 GHz (3 GHz Turbo) • **Grafika:** Intel HD 5500 + GeForce GT 840M (2 GB DDR3) • **Ekran:** IPS, 13,3 cala, 1920 x 1080, matowy • **Pamięć:** 8 GB RAM (maks. 12 GB), 750 GB HDD + microSDXC i miejsce na SSD M.2 • **Komunikacja:** 3 x USB 3.0, HDMI, mini DP, gniazdo słuchawkowe, Gigabit LAN, Wi-Fi ac, Bluetooth 4.0 • **Napęd optyczny:** brak • **Akumulator:** 50 Wh • **Inne:** kamerka HD, głośniki stereo, mikrofon • **Wymiary:** 32,3 x 22,3 x 1,9 cm • **Waga:** 1,45 kg

Ultrabook ten występuje w bardzo wielu wersjach, w testach mieliśmy model z dodatkowym GeForce'em GT 840M oraz Core i7-5500U. (W sklepach są także modele z GT 940 i procesorami serii 6000, ale różnica w wydajności i czasie pracy jest minimalna, a reszta identyczna). Obraz wyświetlany jest na **bardzo dobrej matowej matrycy** IPS o rozdzielczości Full HD. GT 840M (jej następca, GT 940M, również) nie jest wprawdzie wystarczająco mocna, by poradzić sobie w niej z grami na pełnych detalach, ale w HD na średnich zazwyczaj daje radę. Co ważne, zintegrowany **układ chłodzenia jest nie tylko wydajny, ale także cichy** – szum słychać dopiero przy dużym obciążeniu, ale nawet wtedy nie jest uciążliwy. Jeśli już do czegoś miałbym się przyczepić, to do dysku HDD. Ale Windows 10 w połączeniu z 8 GB RAM-u sprawiają, że i bez SSD wszystko działa płynnie. Dysk można zresztą wymienić samemu (to SATA 2,5"), podobnie jak kostkę pamięci w jedynym gnieździe z 4 na 8 GB (druga kość 4 GB jest przylutowana). Oczywiście **nie jest to maszyna stricte gamingowa**, ale jeśli poszukujesz czegoś maksymalnie mobilnego, długo działającego na baterii (przy małym obciążaniu ponad 12 h), a jednocześnie nadającego się do grania, lepszego notebooka nie ma. ■Al

CD-ACTION POWER!

Szybki, lekki, solidny ultrabook, na którym da się grać.

TESTY

PODSUMOWANIE

+ jakość wykonania • płynność działania • bardzo dobry ekran • zestaw niezbędnych złączy • waga i wymiary (jak na możliwości)

− w tej cenie można mieć gamingowego laptopa z GTX-em 960M

OCENA **8+**

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Plantronics RIG 500E

Cena: 500 zł | Dostarczył: Plantronics | www.plantronics.pl

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 20 kHz • **Przetworniki:** dynamiczne, 40 mm • **Długość kabla:** 2,5 m • **Sposób podłączenia:** 2 x mini-jack (1,5 m) lub USB (2 m) • **Wbudowany mikrofon:** tak, odłączany • **Inne:** w pudełku dwa zestawy muszli (otwarte i zamknięte), adapter USB zapewnia dźwięk 7.1 (Dolby) • **Waga:** 200 g

Słuchawki dla graczy za 500 zł? Muszą być albo naprawdę bardzo dobre, a do tego jeszcze uniwersalne, albo to ordynarny skok na kasę graczy, których przyciągnąć ma znaczek ESL. Producent, którym jest dobrze znana z rynku profesjonalnego firma Plantronics, a także logo Dolby i teamspeaka wydają się przemawiać jakością, ale czy tak jest faktycznie?

Zawartość pudełka przywodzi na myśl klocki Lego, bo przed użyciem słuchawki trzeba sobie samemu złożyć: osobno umieszczono w nim nie tylko mikrofon i kartę dźwiękową, ale także pałąk, gąbkę i muszle. Tych ostatnich są zresztą dwa komplety: o otwartej konstrukcji, z pluszowym wykończeniem (teoretycznie lepiej sprawdzają się przy długich sesjach, choć nie zapewniają żadnej izolacji od odgłosów otoczenia), oraz zamknięte, z gąbkami pokrytymi sztuczną skórą. Na pudełku mamy zaś wykres przenoszonych częstotliwości, więc teoretycznie można zawczasu przewidzieć, które sprawdzą się lepiej. Praktyka jest natomiast taka, że zacząłem od otwartych i przy nich już pozostałem, po zamknięte sięgając tylko wtedy, gdy w redakcji zaczęło się robić zbyt weekendowo, by dało się pracować (choć w takich wypadkach izolacja mogłaby być jednak lepsza).

Najważniejsze jednak, że są świetne! **Konstrukcja RIG-ów sprawia, że ideal-nie leżą na dużej głowie**, a niewielka waga sprawia, że nie czułem ich nawet po kilku godzinach. Zwłaszcza z muszlami otwartymi, które zapewniają lepszą wentylację. Złego słowa nie da się również powiedzieć o jakości dźwięku. Dołączona karta dźwiękowa na USB zapewnia wirtualny dźwięk 7.1, i to maksymalnie przy 24 bitach i 96 kHz. Przesada? Może, ale da się przejść na zwykłą jakość CD, choć sam różnicy nie słyszałem. Co ważne, da się (przyciskiem na karcie lub w ustawieniach na kompie) wyłączyć dźwięk przestrzenny, który wprawdzie świetnie sprawdza się w grach, ale muzyki wolałem słuchać bez niego.

Oczywiście jeśli wolisz, słuchawki możesz podłączyć do źródła dźwięku zwykłym kablem mini-jack. Obecny jest taki wychodzący z muszli, który da się podłączyć do urządzeń mobilnych lub padów od PS4 bądź XBO (nowszy też ma już takie gniazdo). W pudełku jest również przedłużacz zakończony dwoma mini-jackami do pecetów, choć w większości przypadków lepiej wykorzystać dołączoną kartę USB.

Wady? Przydałaby się regulacja głośności na pilocie, bo dostępna jest tylko ta systemowa (choć na szczęście mikrofon wyłącza się automatycznie, gdy ustawi się go do pionu). Nie jest to jednak zbyt dokuczliwe, dlatego **jeśli szukasz lekkich, komfortowych, świetnie grających słuchawek** 7.1, RIG 500E są znakomitą – choć drogą – propozycją. ■ Shitake

PODSUMOWANIE

➕ **dwa komplety muszli do wyboru (otwarte i zamknięte) • świetna ergonomia • karta dźwiękowa USB • dobry odłączany mikrofon • mała, jak na model nauszny, waga • intrygujący wygląd • dobra jakość wykonania**

➖ **dość wysoka cena • brak regulacji głośności na kablu**

OCENA **7+**

ART X1

Cena: 50 zł | Dostarczył: ART | www.art-multimedia.pl

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 20 kHz • **Przetworniki:** brak danych • **Długość kabla:** 2,5 m • **Sposób podłączenia:** kabel 2 x mini-jack • **Wbudowany mikrofon:** tak • **Inne:** na kablu regulacja głośności i wyłącznik mikrofonu • **Waga:** 220 g

Do gier w zupełności wystarczą, ale muzyki lepiej słuchać na czymś innym.

Słuchawki dla graczy, którzy nie chcą wydawać fortuny, by pograć i posłuchać na Team Speaku znajomych z klanu. I w tym zastosowaniu sprawdzają się całkiem nieźle – mikrofon zbiera na tyle dobrze, że ludzie, z którymi grałem, słyszeli niezbyt głośne dźwięki z drugiego pokoju. Z komunikacją nie ma więc problemu, podobnie zresztą jak z orientowaniem się w przestrzeni po odgłosach. O ile jednak w grach sprawdzają się dobrze, o tyle brzmienie w przypadku muzyki pozostawia sporo do życzenia. Po prostu nie jest czysto, a dźwięk wydaje się jakby przytłumiony.

Do plusów na pewno zalicza się to, że nie przegięto w żadną stronę i brzmienie jest zrównoważone. Przyczepić się trzeba do wyłącznika na kablu, który ma luzy, i o ile wyłączenie mikrofonu nie sprawia żadnych kłopotów, o tyle jego włączenie jest trudniejsze i ze dwa razy mówiłem przez to sam do siebie. Słuchawki są wygodne, można w nich siedzieć długie godziny. **Największą jednak zaletą jest ich cena** – jeśli szukacie taniego zestawu tylko do grania, to ten będzie w porządku. ■ J.Lo

PODSUMOWANIE

➕ **atrakcyjna cena • długi kabel • wygodne • czuły mikrofon • zrównoważony dźwięk...**

➖ **...jego jakość sprawia jednak, że do słuchania muzyki nadają się tak sobie • wyłącznik mikrofonu na kablu ma denerwujące luzy**

OCENA **7**

CM Storm Resonar

Cena: 200 zł | Dostarczył: Cooler Master | gaming.coolermaster.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 20 kHz • **Przetworniki:** dynamiczne, 8 mm • **Długość kabla:** 1,2 m • **Sposób podłączenia:** mini-jack lub 2 x mini-jack • **Wbudowany mikrofon:** tak • **Inne:** wbudowane pokrętła do podbicia basu, w zestawie twarde etui, przejściówka na PC i trzy wielkości gumek • **Waga:** 21 g

Dobre dokanałówki nie tylko do grania.

Gamingowe słuchawki dokanałowe? W przypadku desktopów nie ma to większego sensu, i to nie tylko ze względu na krótki kabel. Ale w połączeniu z laptopami (w zestawie z testowanymi tu Resonarami jest przejściówka z pojedynczego mini-jacka na dwa), a tym bardziej smartfonami czy tabletami takie rozwiązanie sprawdza się bardzo dobrze. Oczywiście pod warunkiem, że nie będzie zastrzeżeń do sposobu odwzorowania dźwięku.

Zanim jednak do tego dojdę, parę słów o budowie. Resonary mają ładnie wykonane korpusy z aluminium i płaskie, nieplączące się czerwone przewody. Jedynie umieszczony na jednym z nich mikrofon jest z plastiku, choć by to zauważyć, trzeba się dobrze przyglądać. Znajdujący się na nim przycisk pozwala na odbieranie rozmów. A dźwięk? To zależy od słuchacza, bo ilość basu można regulować umieszczonymi na słuchawkach pokrętłami. Nie wpływa to jednak na średnie i wysokie tony, którym niczego nie brakuje.

Jeśli szukasz **uniwersalnych, dobrze wykonanych, fajnie grających dokanałówek z wbudowanym mikrofonem**, CM Storm Resonar nie zawiodą, niezależnie od tego, czy będą wykorzystywane przede wszystkim w grach, czy również do słuchania muzyki lub prowadzenia rozmów. Nie są może aż tak genialne jak SoundMagic E10, ale niewiele im brakuje, a za to mają mikrofon i są tańsze. ■ Shitake

PODSUMOWANIE

➕ **możliwość regulacji basu • dobry mikrofon • jakość wykonania • dołączony twardy futerał • dobra izolacja od otoczenia**

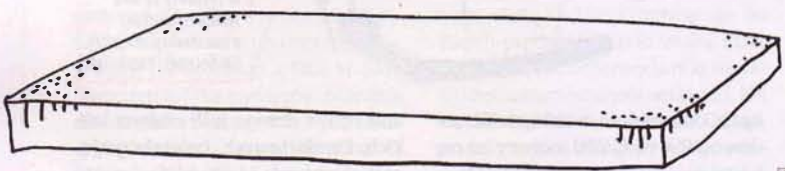
➖ **brak regulacji głośności na kablu**

OCENA **8+**

Unity

Część 2

Robimy platformówkę!



Nie chcesz przepisywać?

Wszystkie skrypty możesz też skopiować ze strony www.cdaction.pl/news-43627.

Uchylają bramę do gamedevu: **Rafał Polito(*) i CormaC**

Koniec przerwy, wracamy na zajęcia. Dzięki drugiej części kursu naprawisz księżycowe skoki i poruszanie się bohatera oraz dowiesz się, jak ułatwić sobie pracę za pomocą prefabów, stworzyć game controller sterujący elementami gry oraz ładować w niej kolejne poziomy.

Zacznijmy od naprawiania. W poprzednim odcinku nauczyłeś się robić skok, ale nie działał on tak, jak powinien, bo po przytrzymaniu przycisku postać wznosiła się w nieskończoność. Rozwiążesz ten problem, nakazując grze, by przy każdej próbie skoku sprawdzała, czy bohater na czymś stoi (a więc czy ma się od czego odbić). Z pomocą przyjdą ci **Box Collider 2D** i wykrywanie kolizji pod stopami postaci. Wybierz bohatera i dodaj do niego kolejny komponent **Box Collider 2D**, ale tym razem zaznacz w jego właściwościach pole **Is Trigger**. Teraz zamiast kolidować z innymi obiektami będzie on informował, że coś przez niego przenikło. Powinien wykrywać, co postać ma pod nogami, więc tam właśnie należy go ustawić (**Edit Collider**, rys. 1). Najlepiej dopasować go tak, aby nie wystawał na szerokość poza zrobiony w poprzednim odcinku collider odpowiedzialny za kolizje postaci (inaczej będzie wyłapywał kontakt po bokach, gdy postać do jdzie do ściany, a tego nie chcemy). Gra musi zapamiętać informację zwracaną przez collider, aby dało się ją potem wykorzystać podczas sprawdzania, czy skok został naciśnięty. Stworzymy w skrypcie **PlayerMovement** prywatne pole **m_Grounded** i przypiszemy mu domyślną wartość **false** (czyli fałsz – brak kontaktu z podłożem), bo na początku nie wiadomo jeszcze, czy bohater na czymś stoi (patrz: ramka „Skrypt PlayerMovement"):

```
private bool m_Grounded = false;
```

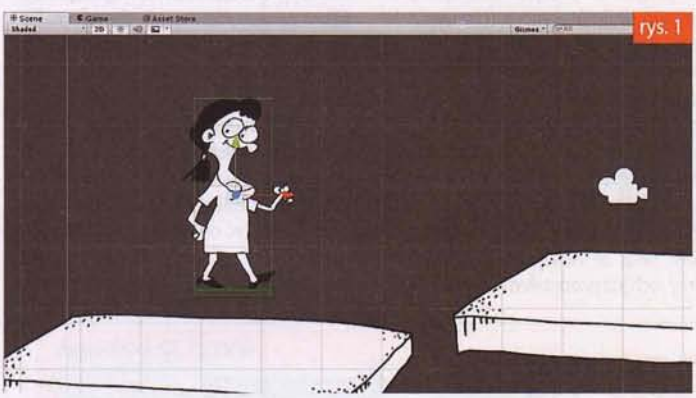
Do nadawania temu polu odpowiedniej wartości w zależności od tego, czy bohater jest w powietrzu, czy nie, użyjemy metod **OnTriggerEnter2D** (w przypadku gdy postać wejdzie w kontakt z podłożem) i **OnTriggerExit2D** (w sytuacji gdy kontaktu z podłożem nie ma). W **OnTriggerEnter2D** pole **m_Grounded** będzie ustawiane na **true**, a w **OnTriggerExit2D** zostanie mu przypisana wartość **false**:

```
void OnTriggerEnter2D(Collider2D other) {
    m_Grounded = true;
}
void OnTriggerE  it2D(Collider2D other) {
    m_Grounded = false;
}
```

Teraz trzeba zmodyfikować fragment skryptu odpowiedzialny za skok. Metoda **if** musi nie tylko wykrywać wciśnięcie odpowiedniego klawisza, ale też sprawdzać, czy bohater na czymś stoi (a więc czy pole **m_Grounded** ma wartość **true**):

```
if(Input.GetButton("Jump")&&m_Grounded)
{
    m_Rigidbody.AddForce(new Vector2
    (0, Input.GetAxis("Jump")
    * m_JumpForce));
}
```

Po takim zabiegu bohater powinien skakać tylko wtedy, gdy w momencie naciśnięcia klawisza ma coś pod stopami. Teraz może jednak okazać się, że skacze za nisko. Da się to naprawić, nadając wyższą wartość polu **m_JumpForce** w skrypcie, ale potem musisz odświeżyć ją również w edytorze Unity, inaczej gra wciąż będzie używała poprzedniej. Wpisz w skrypcie nową wartość, zapisz go, a następnie przejdź do edytora, wybierz bohatera, kliknij na kółeczku zębatym przy komponencie **Player Movement (Script)** w oknie **Inspector** i kliknij **Reset** z rozwijanej listy. W polu **Jump Force** poniżej powinna pojawić się nowa wartość, którą podałeś w skrypcie.



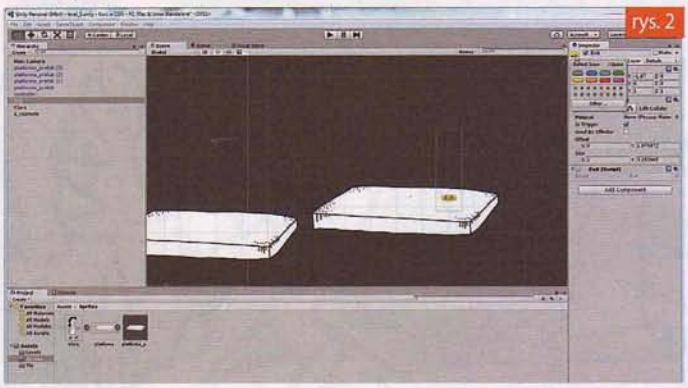
rys. 1

Collider oznaczony przez nas grubszą ramką to trigger, którego użyliśmy do naprawienia skoków. Dzięki niemu gra wie, czy bohater na czymś stoi (wtedy można mu pozwolić na skok), czy też nie (wtedy skok nie będzie możliwy). Koniec z lataniem!

Skok naprawiony, wypadałoby jeszcze usprawnić poruszanie bohaterem, który obecnie łatwo się przewraca. Dzieje się tak, ponieważ działa na niego fizyka, która powoduje, że obraca się on wokół osi Z przy gwałtownych zmianach kierunków lub zahaczeniu o inny obiekt. Jest na to rada – trzeba zablokować oś Z w komponencie **Rigidbody 2D** postaci. Wystarczy, że rozwiniesz dostępną w nim listę **Constraints** i zaznaczysz pole **Freeze Rotation Z**. Teraz bohater będzie przesuwać się na boki, nie przewracając się przy tym. Warto też poeksperymentować z wartościami liczbowymi w komponencie **Rigidbody 2D** (np. **Linear Drag** wpływa na bezwładność postaci).

Teraz czas na zapowiedziane we wstępie prefaby. Najprościej mówiąc, są to gotowe klocki (lub jak wskazuje nazwa – prefabrykaty), z których można budować scenę w Unity. Mają ogromną zaletę – stworzywszy jeden prefab, da się potem wielokrotnie użyć go na scenie, a edytując dowolną jego kopię, możesz przenieść zmiany na wszystkie jego „klony". Wyobraź sobie, że umieściłeś już w grze tysiąc platform i nagle stwierdzasz, że chcesz zmienić np. rozmiar każdej ich instancji (kopii). Jeżeli zrobiłeś je z prefabów, nie będzie to żaden kłopot, bo prefabrykaty pozwalają przechowywać wszystkie ustawienia komponentów (np. colliderów) i łatwo zmieniać je hurtem. Aby zrobić prefaba, wybierz w oknie **Hierarchy** game object, który ma posłużyć za wzorzec, i przeciągnij go (z okna **Hierarchy**, bo ze sceny się nie da) do okna **Project** (albo konkretnego folderu stworzonego w tym oknie). Twój pierwszy prefab gotowy.

(*) Level designer we wrocławskim studiu Techland, członek ekipy, która stworzyła Dying Light.


rys. 2

Działający jako trigger collider przenoszący postać do następnego etapu dostał etykietkę, dzięki której da się go łatwo zauważyć na scenie (oczywiście w samej grze nie jest ona wyświetlana) i przesuwać. Rozciągnęliśmy go w górę tak, by mieć pewność, że Klara nie zdoła go przeskoczyć.

Game object, który posłużył za wzorzec, automatycznie podmienił się na scenie na tego prefaba. Jeśli chcesz zastąpić nim jakiś inny obiekt, przeciągnij prefaba na scenę z okna **Project**, wybierz obiekt, który chcesz podmienić, i skopiuj ustawienia jego komponentu **Transform** w oknie **Inspector**, klikając na małe trybik w prawym górnym rogu, a następnie na **Copy Component**. Teraz możesz wkleić skopiowane parametry do dodanego na scenę prefaba (trybik -> **Paste Component Values**), a stary obiekt usunąć.

Jeśli chcesz zmienić coś we wszystkich instancjach prefaba, wybierz go w oknie **Project** (bez przeciągania na scenę) i dokonaj poprawek. Zmiany zostaną automatycznie zaaplikowane do każdej kopii na scenie. Jeżeli jednak zmodyfikujesz właściwości prefaba z poziomu sceny, a nie okna **Project**, nadpiszesz jego domyślne wartości, tworząc instancję o unikatowych właściwościach. Jeżeli potem stwierdzisz, że jednak chciałbyś rozciągnąć tę zmianę na pozostałe instancje, wybierz tę, którą zmodyfikowałeś, i w oknie **Inspector** kliknij **Apply** na samej górze. W sytuacji, gdy coś zepsujesz w prefabie na scenie i chcesz przywrócić mu domyślne ustawienia, kliknij **Revert**. **Select** natomiast pozwala szybko odnaleźć prefaba w oknie **Project**.

Prefaby omówione, możemy zatem przejść do game controllera (nazywanego czasami game managerem), który zarządza różnymi elementami gry. Controllerów w grze może być kilka i każdy może odpowiadać za coś innego – dźwięki, sterowanie, kamerę, bohatera, sesję online, interfejs użytkownika itp. Należy zadbać o to, żeby kilka contollerów nie zajmowało się tym samym, bo wtedy mogą powstawać konflikty między nimi. Dodatkowo do controllera powinniśmy mieć dostęp w każdej chwili, bez potrzeby szukania go na scenie. W tym momencie przyda się tzw. singleton, czyli rozwiązanie (tzw. wzorzec projektowy), które ogranicza tworzenie obiektów danej klasy do jednej instancji. Będziesz musiał umieścić na scenie nowy game object (np. skrótem klawiszowym **Ctrl + Shift + N**). Nazwij go np. Controller. Nie będzie on widoczny w grze, ale dla porządku warto ustawić go w punkcie o współrzędnych (0, 0, 0) – wybierz stworzony obiekt w oknie **Hierarchy**, kliknij na kółku zębatym w polu **Transform** w oknie **Inspector** i z rozwijanej listy wybierz **Reset**. Dodaj nowy skrypt i nazwij go **GameController**. Dodatkowo zrób z tego game objectu prefaba na wypadek, gdyby został przypadkiem usunięty ze sceny i chciałbyś go odzyskać.

Otwórz skrypt **GameController** w Visual Studio. Zabierzmy się za naszego singletona. Najpierw trzeba stworzyć w klasie **GameController** pole, które będzie przechowywać instancję controllera, żeby dało się sprawdzać, czy w grze już jakiś istnieje. Będzie to pole statyczne, czyli takie, które może istnieć bez obiektu danej klasy (nie potrzebujesz takiego obiektu, a wyłącznie ogólnodostępne miejsce, w którym będzie można przechowywać controller). Pole przygotujesz w ten sposób (patrz: ramka „Skrypt GameController"):

```
private static GameController m_Instance;
```

Instancja controllera powinna zostać stworzona w momencie uruchomienia się komponentu, czyli w metodzie **Start()**. Umieścimy w niej warunek sprawdzający, czy aby nie istnieje już jakaś instancja. Jeśli nie istnieje, stanie się nią controller, który to stwierdził i do którego odwołamy się za pomocą słowa kluczowego **this**. Jeśli natomiast okaże się, że na scenie jest kilka instancji, to będą automatycznie kasowane dzięki metodzie **Destroy()**, gdzie jako parametr podamy game object, do którego jest podpięty skrypt **GameController**. Jako że skrypt może być podpięty do kilku game objectów, każdy z nich będzie sam sprawdzał, czy już jest jakaś instancja game controllera, i sam się skasuje, jeśli taką wykryje. Aby wskazać grze, co ma skasować, użyjemy pola **gameObject**, które jednoznacznie identyfikuje dany obiekt we wszystkich skryptach, które są do niego podpięte.

Zanim przejdziemy do tematu wczytywania kolejnego etapu, musimy zadbać w controllerze o jeszcze jedną rzecz. W Unity w momencie załadowania innego poziomu wszystkie obiekty z poprzedniego są kasowane i ładowane z nowego. Można tego uniknąć, jeśli użyje się metody **DontDestroyOnLoad()** i jako jej parametr poda game object, który ma uniknąć kasowania przy przeładowywaniu. Nie chcemy, aby kasował się game controller, dlatego gdy już go zapamiętamy w polu i usuniemy zbędne instancje, wywołamy powyższą metodę na nim:

```
void Start () {
    if (m_Instance == null) {
        m_Instance = this;
    }
    else {
        Destroy(gameObject);
    }
    DontDestroyOnLoad(gameObject);
}
```

Teraz game controller jest bezpieczny i gotowy do działania. Na razie do niczego nie służy, ale zaraz dodamy mu prostą funkcję. W poprzednim odcinku pokazaliśmy, jak stworzyć builda gry, czyli jej samodzielną wersję, którą można uruchomić poza edytorem Unity. Nie dało się go jednak normalnie wyłączyć – trzeba było zamknąć aplikację kombinacją **Alt + F4**. Teraz rozwiążemy ten problem, dopisując w skrypcie **GameController** kod, który pozwoli na kulturalne wychodzenie z gry. Wykorzystamy do tego input o nazwie **Cancel**, do którego domyślnie podpięty jest klawisz **Esc**. Wróć do skryptu **GameControllera** w Visual Studio i w metodzie **Update()** dodaj warunek sprawdzający, czy został użyty **Cancel**. Jeżeli tak – gra zostanie wyłączona dzięki statycznej metodzie **Quit()** w klasie **Application**:

```
void Update () {
    if (Input.GetButton("Cancel")) {
        Application.Quit();
    }
}
```

Efektów działania skryptu nie przetestujesz w edytorze, dlatego musisz stworzyć builda gry, uruchomić go i sprawdzić, czy naciśnięcie klawisza **Esc** go wyłączy.

Ostatnie na liście rzeczy do zrobienia w tym odcinku jest ładowanie poziomów. Aby je wprowadzić i wypróbować, niezbędny będzie oczywiście nowy poziom (scena). Na razie wystarczy, że zduplikujesz swój obecny etap, wybierając go w oknie **Project** i używając skrótu klawiszowego **Ctrl + D**. »

Skrypt PlayerMovement

```
using UnityEngine;
using System.Collections;
public class PlayerMovement : MonoBehaviour {
    private Rigidbody2D m_Rigidbody;
    private bool m_Grounded = false;
    public float m_Speed = 10;
    public float m_JumpForce = 100;
    // Use this for initialization
    void Start () {
        m_Rigidbody = GetComponent<Rigidbody2D>() as Rigidbody2D;
    }

    // Update is called once per frame
    void Update () {
    }
    void OnTriggerEnter2D(Collider2D other) {
        m_Grounded = true;
    }
    void OnTriggerExit2D(Collider2D other) {
        m_Grounded = false;
    }

    void FixedUpdate () {
        if (Input.GetButton("Horizontal"))
        {
            m_Rigidbody.velocity = new Vector2(Input.GetAxis("Horizontal")
                                   * m_Speed, m_Rigidbody.velocity.y);
        }
        if (Input.GetButton("Jump") && m_Grounded)
        {
            m_Rigidbody.AddForce(new Vector2(0, Input.GetAxis("Jump")
            * m_JumpForce));
        }
    }
}
```

Kiedy już będziesz miał duplikat (nazwany domyślnie level_2), kliknij na nim w oknie **Project** prawym przyciskiem myszy i wybierz **Open** (Unity może zapytać wtedy, czy zapisać zmiany wprowadzone w pierwszej scenie – kliknij **Save**, jeśli chcesz to zrobić). W oknie **Scene** widzisz teraz następny poziom, a belka tytułowa Unity podpowiada, że edytujesz plik level_2.unity, a nie level_1.unity jak wcześniej. Poprzesuwaj platformy, by nowy poziom dało się łatwo odróżnić od starego.

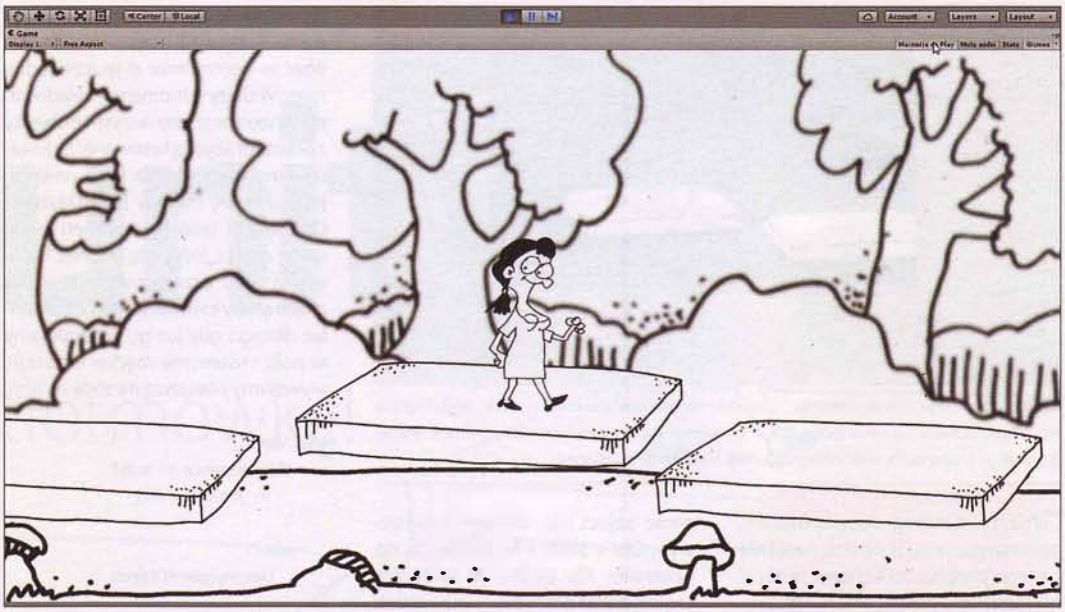
Teraz musisz rozbudować skrypt **GameController** o możliwość załadowania następnego poziomu. Trzeba dopisać do niego prostą statyczną metodę wywoływaną w momencie, gdy bohater dojdzie do konkretnego miejsca pełniącego funkcję triggera (podobnie jak omówiony wcześniej collider sprawdzający, czy postać na czymś stoi). Metoda jest statyczna, bo chcemy ją wywoływać bez konieczności szukania game controllera na scenie. Nazwijmy ją **NextLevel()** i wykorzystajmy w niej metodę **LoadScene()** z klasy **SceneManager** do wczytywania poziomu o podanym indeksie (czyli numerze) oraz metodę **GetActiveScene().buildIndex**, również z klasy **SceneManager**, zwracającą indeks obecnego poziomu. Połączymy te dwie rzeczy – metoda **NextLevel()** będzie badać, na którym poziomie obecnie się znajdujesz, i ładować poziom o indeksie większym o jeden:

```
public static void NextLevel () {
    SceneManager.LoadScene
    (SceneManager.GetActiveScene().
    buildIndex + 1);
}
```

Ważne, aby na początku skryptu dopisać jeszcze linijkę dodającą bibliotekę wymaganą do działania klasy **SceneManager**:

```
using UnityEngine.SceneManagement;
```

Metoda gotowa. Ostatni krok to trigger, w którym będzie używana. Stwórz na pierwszej scenie nowy game object, nazwij go np. **Exit**, dodaj do niego **Box Collider 2D** o rozmiarze, który ci pasuje (najlepiej takim, żeby nie dało się nad nim przeskoczyć), i zaznacz pole **Is Trigger**. Ponieważ trigger jest przezroczysty, dla wygody warto dodać mu etykietkę, która pozwoli go łapać i łatwo zorientować się, w którym miejscu na scenie się znajduje. Wybierz game object z triggerem w oknie **Hierarchy**, kliknij na czerwono-zielono-niebieski sześcian na górze okna **Inspector** i z otwartej listy wybierz dowolną kapsułkę (będzie na niej wyświetlana nazwa obiektu) bądź diamencik (w tym przypadku nazwy nie będzie). Ustaw trigger w miejscu, które ma przenosić bohatera do kolejnego poziomu (pamiętaj, że aby móc przesunąć obiekt na scenie, musisz wybrać odpowiednie narzędzie z przybornika znajdującego się nad oknem **Hierarchy**). Warto zadbać o to, żeby triggera nie dało się obejść ani przeskoczyć (rys. 2).



Marek Lenc narysował nam tło, więc teraz Klara biega po Zaczarowanym Lesie™. Rozmyliśmy je w programie graficznym, żeby rozróżnić plany i sprawić, by gra była czytelniejsza. Przy okazji: jeżeli w okienku Game wciśniesz Maximize on Play, przy każdym uruchomieniu gry w edytorze Unity będzie ona rozciągana na całe jego okno.

Aby sensor działał i ładował następny poziom, konieczny będzie kolejny komponent. Wybierz obiekt/trigger i podepnij do niego nowy skrypt o nazwie **Exit**. Skorzystamy teraz ponownie z metody **OnTriggerEnter2D()**, a dodatkowo z parametru **Collider2D**. Gra musi ustalić, czy to bohater wszedł w trigger. Załatwimy to najprostszym sposobem, czyli sprawdzając, czy obiekt wykryty przez trigger ma konkretną nazwę – Player. (Jeśli twój game object bohatera nie ma jeszcze nazwy, to nadaj mu ją: okno **Hierarchy**, prawy przycisk myszy na obiekcie, **Rename**. Możesz ochrzcić go inaczej, ale pamiętaj, żeby w skrypcie zamiast „Player" wpisać wtedy odpowiednią nazwę). Jeżeli nazwa będzie się zgadzać, wywołana zostanie metoda **NextLevel()** ze skryptu **GameController**:

```
void OnTriggerEnter2D(Collider2D other) {
    if (other.name == "Player") {
        GameController.NextLevel();
    }
}
```

Gotowe! Teraz trzeba przygotować build zawierający oba poziomy. Wybierz z górnego menu **File -> Build Settings**. Otworzy się okienko, w którym ustala się kolejność etapów, przeciągając sceny z okna **Project** na pole **Scenes in Build**. Na końcu kliknij **Build And Run**, by stworzyć builda (wybierzesz jeszcze miejsce, w którym Unity go zapisze) i od razu go uruchomić. Jeśli wszystko zrobiłeś poprawnie, nowy poziom załaduje się, gdy dotrzesz do triggera. W kolejnym odcinku kursu nauczymy bohatera strzelać. **[CDA]**

Skrypt Exit

```
using UnityEngine;
using System.Collections;
public class Exit : MonoBehaviour {
    void OnTriggerEnter2D(Collider2D other) {
        if (other.name == "Player") {
            GameController.NextLevel();
        }
    }
}
```

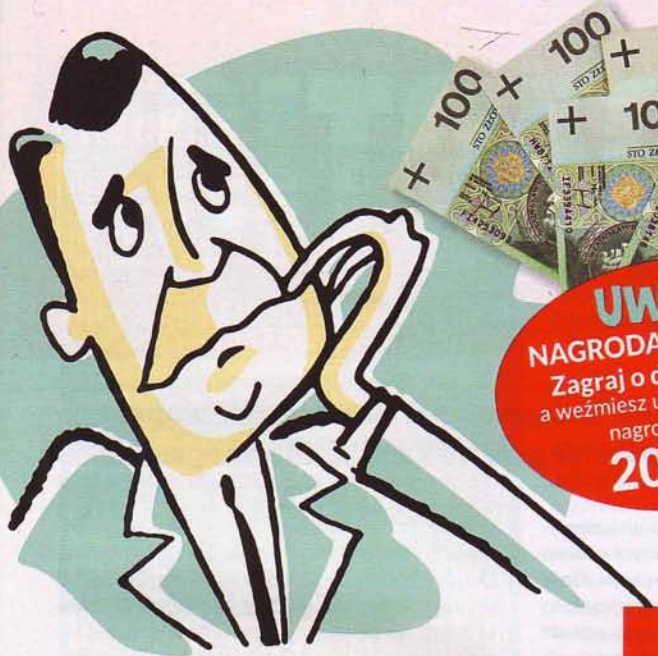
Skrypt GameController

```
using UnityEngine;
using UnityEngine.SceneManagement;
using System.Collections;
public class GameController: MonoBehaviour {
    private static GameController m_Instance;

    void Start () {
        if (m_Instance == null) {
            m_Instance = this;
        }
        else {
            Destroy(gameObject);
        }
        DontDestroyOnLoad(gameObject);
    }

    void Update () {
        if (Input.GetButton("Cancel")) {
            Application.Quit();
        }
    }

    public static void NextLevel () {
        SceneManager.LoadScene(SceneManager.GetActiveScene().
        buildIndex + 1);
    }
}
```



Uwaga
NAGRODA SPECJALNA!
Zagraj o dwie nagrody,
a weźmiesz udział w losowaniu
nagrody głównej
2000 zł!

Rusz głową

JAK GRAĆ!

Każda nagroda to oddzielna rozsypanka. Wybierz nagrodę dla siebie, ułóż wyraz z podanych liter i wyślij zgłoszenie o **treści CAR.WYRAZ** pod nr 7265. Wszystkie rozsypanki pochodzą z kategorii: PRZYPRAWY

PRZYKŁAD

P R A P K Y A = P A P R Y K A

Aby zagrać o laptop Acer One S1002 (NT.G53EP.001) **o wartości 1200 zł**

A B L Z I Y A

Aby zagrać o wózek Navington Corvet Malta **o wartości 2890 zł**

Y K A T M I N E

Aby zagrać o telewizor Samsung UE40J5100 **o wartości 1600 zł**

N G R O A E O

Aby zagrać o iPhone 6 16 GB **o wartości 2700 zł**

I K M E K N

Aby zagrać o lodówkę Samsung RB31FERNCSS **o wartości 2000 zł**

M C A N N O Y

Aby zagrać o rower Monteria Massive 1.0 **o wartości 1200 zł**

C K L Z U B Y

Na zgłoszenia czekamy do 31 marca 2016 r. Wystarczy 1 SMS by wziąć udział w losowaniu wybranej nagrody. Koszt 1 SMS -a to 2,46 zł (z VAT). Regulamin na www.regulaminy.pl

ACTION REDACTION

PISZCIE MAILE: CDACTION@CDACTION.PL LUB LISTY: CD-ACTION, SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW

Dziś jak zawsze – dziwnie pytania, jeszcze dziwniejsze zarzuty, szczypta refleksji, przygarść głupoty. Wylać na stronę, dodać żółci i ironii, zamieszać, serwować, póki nie przeżre kartek. Smacznego!

REFLEKSJA NOWOROCZNA

Nie wiem, czy wiesz, o czym mówię, ale zdarzają się uczucia, których nie potrafimy nazwać. Nie jakieś wzruszenie czy radość. Czasem jest to uczucie pustki, szok, głębokie wzruszenie, ale nie takie, od którego lecą łzy. Każda książka lub film, które wywołają to uczucie, stają się bruzdą w mojej duszy, krwawo znacząc moją pamięć, by już jej nigdy nie opuścić.

9kier: *Panie Lestat...*

Kolejne takie uczucie poznałem w sylwestra. Bawiłem się nieźle, choć nie było to nic nadzwyczajnego. Zbliżający się poranek i zakończenie imprezy przywitaliśmy, zgodnie naszą tradycją, piosenką „Mad World". Ja czułem się jednak inaczej niż zwykle.

Samotny, trochę smutny, nostalgiczny, niesamowicie szczęśliwy, choć żadne z wymienionych osobno ani razem nie są w stanie oddać tego stanu. Kiedy wszystkich już uściskałem w geście pijackiej czułości i poszedłem spać, spodziewałem się, że to uczucie zniknie wraz ze snem i ulotnieniem się ostatnich procentów. Myliłem się. Towarzyszyło mi następnego dnia i następnego. Nie zabiły go żarty z kolegami, sprzątanie, lektura „Hyperiona" czy jakaś głupia amerykańska komedia, a nawet daleka od fascynującej praca księgowego.

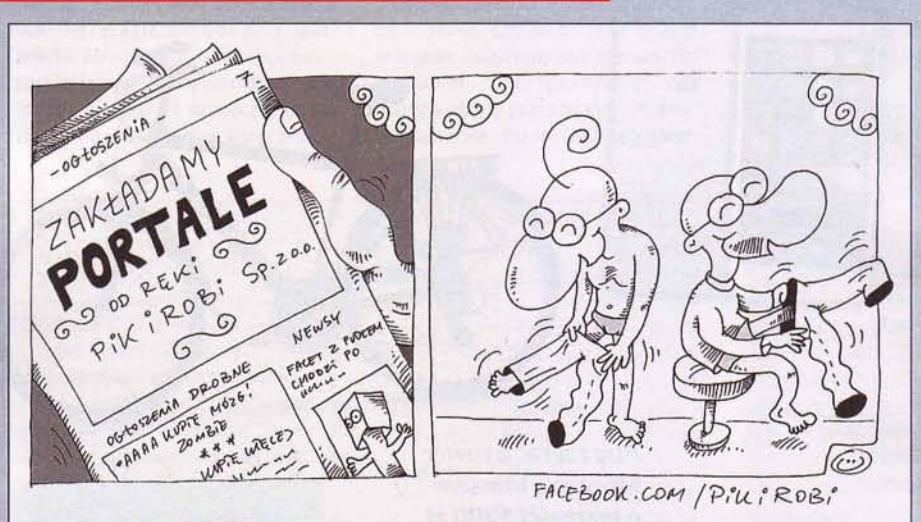
Jak się domyślacie, pierwsze noworoczne skorzystanie z komputera dla rozrywki zabiło Uczucie. Kiedy piszę teraz, jestem tak samo pusty, jak byłem kilka dni temu, i bogatszy o wiedzę, której nigdy nie wykorzystam. Elektroniczna rozrywka, czy to memy, czy Wiedźminy albo LoL-e, jest pusta. Na te kropelki wartości, które odnajdujemy w lejącym się morzu posoki, pracujemy, śmigając bezmyślnie kursorem po ekranie przez długie godziny. By przeżyć kilka wartościowych chwil, spędzamy godziny, machając mieczem lub prując trzewia w inny sposób. I te kropelki przepadają w „fascynującym gameplayu". A w nas pozostaje nic. Pustka.

M.

Naprawdę pustka? Tylko pustka? A ja do dziś pamiętam „ten uczuć", gdy o 3 nad ranem ukończyłem ME 3 i siedziałem w lekkim otępieniu, nie wiedząc, co ze sobą zrobić, czy się cieszyć, czy smucić, bo wiedziałem, że i tak nie zasnę. Albo tę jakąś egzystencjalną pustkę, gdy przychodząc do domu, wiedziałem, że nie zagłębię się już w świat Wiedźmina, bo wszystko zostało powiedziane, a powtórna wędrówka to już nie będzie to samo. To było smutne, ale jednocześnie jakże satysfakcjonujące. Nie uważam, żeby to były stracone chwile mego życia. Nie uważam, żeby to mnie zubożyło. Czegoś się o sobie dowiedziałem i to chyba nie było złe – że ciągle potrafię się wzruszać, angażować, przejmować cudzym (fikcyjnym przecież!) losem, że wieloletni pancerz cynizmu, jakim się otaczam, wcale nie jest tak szczelny, jak mi się wydawało. To mało?

MJ: *Nie oczekuj od rozrywki, że da ci odpowiedź na pytanie „Jaka jest istota wszechrzeczy?". Gdy się bawisz, to się baw. A gdy odczuwasz potrzebę zastanowienia się nad swoim życiem, to się zastanawiaj. Ale nie oczekuj od ciastka, że będzie stekiem.*

KOMIKSY CZYTELNIKÓW CDA



Autor: Robert Trojanowski

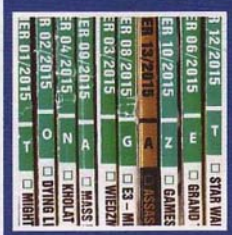
POKAŻCIE JĘZYK!

Przeżyłem taki szok wczoraj, gdy w ręce wpadł mi starszy egzemplarz CD-Action. Zainteresowany tym co macie do powiedzenia na temat Armikroga, bez zwłoki zabrałem się do recenzji... I co widzę? Tekst, który wygląda jakby autorka posiadała zasób słownictwa na poziomie pierwszej klasy podstawówki. Armikrog „nie ma startu do Neverhooda"? Serio? No serio, serio? O czymś że „nie ma startu" to ja mówię w rozmowach ze znajomymi, to wyrażenie które na piśmie stanowi dowód zwyczajnego lenistwa. Co innego dyskutować przy piwie, a co innego oddawać tekst pisany do czasopisma, gdzie ma się czas i obowiązek dziesięć razy przeanalizować to co się napisało. Nie czujecie, że coś tu jest nie tak, że może dało się to jakoś ładniej napisać?

KONKURS!

Jak co roku zapraszamy do tworzenia fajnych/dziwnych itd. haseł za pomocą literek nadrukowanych na grzbietach CD-Action (z rocznika 2015 – nie wolno używać grzbietów z innych roczników!). Fotki haseł nadsyłajcie na adres: cdaction@cdaction.pl z nagłówkiem „KONKURS GRZBIETOWY" (lub przysyłajcie zdjęcia w listach na adres redakcji, z takim samym dopiskiem na kopercie). Najlepsze z nich trafią na łamy AR, a ich autorzy otrzymają upominki. Konkurs do końca roku 2016.

Zapraszamy do zabawy!



Autor: Elitarna Kobra

Autor: KrasheR

9kier: No wiesz co, list do druku idzie, a ty piszesz takim prostym językiem? Dedlajn cię nie goni, wstydziłbyś się, zwyczajne lenistwo z twojej strony. Wiadomo przecież, że jak coś idzie do druku, to słowa muszą mieć przynajmniej cztery sylaby!

To temat stary jak świat, więc ja tak w skrócie: CDA to nie encyklopedia, CDA to nie gaz... ups... CDA to nie Poważne Pismo. CDA to rozrywka, tworzona przez ludzi dla ludzi. My tu nie udajemy Naukowców i Poważnych Krytyków. My się bawimy, piszemy językiem potocznym (co nie oznacza „prymitywnym" czy „wulgarnym"). Piszemy tak, jak mówimy. Piszemy tak, by być zrozumiani. Przypomnę też takie pismo sprzed lat, które na początku było bardzo sztywne i poważne (bo przecież piszą Poważni Dziennikarze dla Poważnych Ludzi). Sprzedawało się kiepsko, więc nagle z numeru na numer radykalnie zmieniło front i zaczęło „ziomować" i „zapodawać cool teksty o grach". I również mu to nie pomogło, bo nadal nie było autentyczne, a tylko odgrywało rolę – czy to Poważnych Analityków, czy też SuperZiomali. My niczego nie udajemy...

MJ: Choć, siłą rzeczy, pracując – jakkolwiek by było – w przemyśle rozrywkowym, trochę czasami odgrywamy swoje role. Ja na przykład zawsze na pytanie „To ty jesteś Mr Jedi?!", odpowiadam: „Nie, ja nim bywam."

Kolejny przykład, który wręcz położył mnie na łopatki: „[...] biegałam wte i wewte.". No tu już nawet nie ma co się rozwodzić nad słownictwem, ludzie, spójrzcie jak to wygląda na papierze. Naprawdę Was to nie razi? Bo mnie, jako czytelnika, strasznie.

Forma w 100% poprawna i słownikowa. Można by też napisać „zapie*dalałam bez sensu" czy też „poruszałam się chaotycznie w najróżniejszych kierunkach". I co, brzmiałoby lepiej?

9kier: Wiesz, co źle wygląda na papierze? „Ręcę", którymi uraczyłeś nas w pierwszym zdaniu. I to, że na palcach obu rąk można policzyć w twoim mailu brakujące przecinki. Niech do druku trafi choćby „dupa", byleby była poprawnie napisana, bo język jest po to, aby wyrażać idee, a nie po to, aby je zniekształcać.

Nie zrozumcie mnie źle, nie chodzi mi o to żeby teksty w czasopismach tego typu były pisane jak wypracowania z polskiego czy rezolucje ONZ, ale no TROCHĘ można by się wysilić.

No to wiedz, że my się TROCHĘ wysilamy. Posłuchałbyś czasem 10-minutowej kłótni MQca i 9kier na temat „czy ten zaimek tu pasuje" albo „ale dlaczego użyłaś TEGO właśnie przymiotnika, on tu strasznie zgrzyta", to zobaczyłbyś, jak wiele wysiłku wkładamy w warstwę językową tekstów. To jak w cyrku, gdy widzisz, jak pozornie luzacko ktoś robi pięć salt na trapezie, a nie wiesz, ile czasu temu komuś zajęło wytrenowanie tego wrażenia zupełnego luzu.

MJ: Widzisz przedstawienie, nie widzisz aktorów.

9kier: A wypracowania z polskiego to przecież zawsze takie dopracowane są!

To zwyczajnie wygląda nieładnie i nie czyta się dobrze. W piwnicy mam dziesiątki starych egzemplarzy CDA i nie chce mi się po nie schodzić żeby sprawdzić na pewno, ale mam silne przekonanie, że jeszcze z 8 lat temu większą wagę przywiązywaliście do tego jak te recenzje są pisane.

Zawsze idealizujemy wspomnienia z młodości... Weź i przeczytaj jakiś CDA sprzed 10-15 lat, ale uważaj, to może ci zniszczyć dzieciństwo.

9kier: Nie sprawdziłem, to się wypowiem.

Trzymajcie się

Kuba

A ty się nie puszczaj!

DRUGA SERIA

Drogi MJ & Smugglerze, oto druga seria moich półmądrych pytań do CDA. No to lecim:

1. Czemu nie robicie dwóch wersji pisma? To znaczy jedna byłaby normalna, taka jak teraz, a druga posiadałaby jakieś bonusy, np. plakaty, w zamian za wyższą cenę.

No dobra, to czemu nie robić od razu z pięciu wersji. Albo z 50? Odpowiedź jest prosta – im więcej wersji, tym większe zamieszanie i narzekanie: „a u mnie tylko wersja X, a ja chciałem Y!" itd. Poza tym koszty, problemy z dystrybucją itd. W skrócie – TSNO (To Się Nie Opłaca).

2. Skąd posiadasz taką znajomość ortografii języka polskiego? Jak na dzisiejsze czasy jest to zdecydowanie poziom ponadprzeciętny.

„W krainie ślepców jednooki jest królem". Moja znajomość ortografii jest – co najwyżej! – przyzwoita. To wasza jest – choć oczywiście nie uogólniam – bardzo kiepska. Daleki jestem od wychwalania PRL-u, ale wtedy jednak nauczyciele jakoś potrafili zmusić uczniów, by ten język polski w miarę nieźle opanowywali w mowie i piśmie. Jeśli mam być szczery, to uważam, że obecnie typowy absolwent podstawówki pisze co najwyżej na poziomie ambitnego czwartoklasisty z moich czasów.

MJ: Uważaj Smugglerku, narzekanie na młodzież to objaw postępującego zgredzenia! ;)

9kier: Na szczęście ja jestem młoda i narzekam na ortografię ludzi w różnym wieku po równo.

3. I w tej sytuacji rodzi się kolejne pytanie: dlaczego nie wykorzystasz tego skilla i nie zostaniesz nauczycielem języka polskiego, aby żelazną pięścią wbijać do głów gimbusów ten jedyny słuszny przedmiot?

Pomijając fakt, że nie mam wystarczających kwalifikacji, to fach nauczyciela jest (zaraz obok księgowego) tym, które w swoim życiu starałbym się omijać możliwie szerokim łukiem. Księgowego dlatego, że dla mnie jest przeraźliwie nudny, a nauczyciela, bo jest to praca strasznie niewdzięczna, nędznie płatna i okropnie frustrująca oraz szarpiąca nerwy.

9kier: Dzieci... obrzydliwość.

MJ: Nauczyciel to nie tylko kwalifikacje, ale i powołanie. Nie wystarczy posiadać wiedzę, trzeba jeszcze ją skutecznie przekazywać i zachęcać do jej zdobywania, lubić i potrafić nawiązywać więź z drugim człowiekiem, emanować autorytetem i naturalnie odnajdować się w tej roli. Dlatego tak niewielu jest dobrych nauczycieli.

4. Do AR często trafiają listy osób, które proszą w nich o pracę/współpracę w/z CDA. Czy kiedykolwiek jakakolwiek osoba pisząca taki list została przez ciebie potraktowana poważnie, czy zawsze jest wyśmiewana?

Zapytaj obecnego naczelnego, czy gdy mając 14 lat i śląc do mnie listy, został wyśmiany, czy nie? Cholera, a mogłem go spławić. Albo np. 16-letniego (wówczas) Papkina.

5. Ile procent zniżki masz w Vision Express?

116%.

MJ: Smugglerowi wszyscy dopłacają, żeby tylko sobie poszedł. ;P

6. Czemu kolor oceny 7 jest żółtawy? Według mnie jest to dobra ocena, a więc kolor jej ostatniego paseczka przy ocenie powinien być bardziej zielony niż żółty (podobnie zresztą przy 8, choć tam już jest trochę lepiej). W dodatku jakoś przy ocenach cząstkowych pod oceną główną siódemka i ósemka jest bardziej zielona.

Problemy pierwszego świata...

MJ: Bo kawior był za słony.

7. Czy mieliście coś wspólnego z niemieckim pismem o grach PC-Action?

Oksygenius

Tak, słowo „Action" w nazwie. Oraz to, że recenzujemy gry.

MJ: Mieszkamy też na tej samej planecie.

BURZA (ŚNIEŻNA) O INDYKA

Podczas lektury jednego z AR rozbawił mnie list gracza, który z lękiem patrzył w przyszłość gier, zerkając przez pryzmat indyków. O ile rozumiem, co chciał powiedzieć (chyba – autor sam zdawał się nieszczególnie to pojmować), o tyle sądzę, że niesłusznie batożyg ryindie, wychwalając przy tym tytuły z „innej ligi gier", gdzie zanudzanie gracza i perfidne wyciskanie kasy z graczy to, niestety, prawie norma. Spójrzmy na pewną Dużą Firmę™ z burzą śnieżną w nazwie. Ich najgłośniejszy tytuł boryka się z bugami nienaprawionymi od startu najnowszego dodatku (bardzo kiepskiego startu, warto nadmienić), wszechobecną nudą i recyklingiem starego contentu (choć udostępnianie tych samych zadań metodą kopiuj-wklej-zwiększ level wroga to obraza dla słowa „recykling"), a po zwróceniu na to uwagi firma dodaje tak ekscytujące opcje jak integracja konta gry z twitterem czy... nowe mounty do zakupienia za realną kasę. (Tudzież wciśnięte w miejsce, w którym pasują jak pięść do nosa. Bo kto to widział, żeby lord demonów miał w swej menażerii łosia?)

Ale łosia europejskiego czy afrykańskiego?

MJ: E tam, bądźmy optymistami, z łososiem wyglądałby jeszcze głupiej.

Inna gra z ich oferty boryka się od paru miesięcy z solidnym bugiem silnika, mordującym naprawdę potężne konfiguracje sprzętowe i niepozwalające na grę w więcej niż 10 fps na sprzęcie znacznie przerastającym jej zalecane wymagania. Fora huczą, gracze narzekają, a Duża Firma™... implementuje ten sam silnik w dodatku do kolejnego z ich tytułów, do kompletu ze wspomnianym babolem.

Jeżeli tak ma wyglądać przyszłość gatunku to ja dziękuję. Wolę zjadliwego indora w małej knajpce na rogu niż wychwalany pod niebiosa posiłek w wielkiej restauracji, który psują mi robale w zupie i kompletne olewactwo obsługi, tudzież tłusty, odgrzany kotlet z poprzedniego posiłku, do którego ktoś dodał plasterek ogórka i domaga się ceny jak za nowe danie. Nie będę jednak z tego powodu bojkotował dużych restauracji, bo i tu, i tam trafi się zarówno soczysty kąsek, jak i kaszanka.

Dark Alphadron

COSPLAY

Jesteś cosplayerem i chciał(a)byś zobaczyć swoje zdjęcie na łamach AR? Wyślij je do nas (cdaction@cdaction.pl), najlepiej z paroma słowami o tym, jak zrobiłeś(-aś) strój, ile ci to zajęło itp. Możesz załączyć więcej fotek – te, które nie zmieszczą się na łamach, trafią na naszą płytę.

Jeansowi Kamraci
Strona: *www.facebook.com/Subzerobro*
Postać: *Sub-Zero*
Gra: *Mortal Kombat*

Nie ma nic lepszego od łamania kości kumplom, a w świecie wirtualnym jest to jeszcze lepsze. Razem z kolegami zainteresowaliśmy się cosplayem z okazji urodzin CD-Action, wtedy również dla żartu przebraliśmy się za Sub-Zero na szybko, czy jak kto woli, w jeansowych ninja. :D Następnym projektem był Scorpion z serii Mortal Kombat, nad którym pracowaliśmy z przerwami około miesiąca. Aktualnie tworzymy kilka innych strojów, w których najpewniej pojawimy się na PGA.

LUDZIE MAJLE PISZOM

Taka tam wymiana korespondencji...

chciał bym abyście mi przypomnieli strone z darmowym wolfenstein 3d z artykułu 04/2014 bo na stronie są takie małe litery ,że nie wiem

Ponieważ nie lubię, jak ktoś traktuje nas jako helpline w stylu „ej, podrapcie mnie po... nosie, bo mi się samemu nie chce", szczególnie gdy uzyskanie takich informacji nie wymaga od usera żadnych zdolności ponad odpalenie wyszukiwarki, odparłem „użyj Google, Luke".

MJ: Widocznie niektórzy mają bana na Googlach.

to sami ciule szukajcie pół dnia w goglu

Odparłem, że „zajęło mi to całe 4 sekundy".

nie rozumiecie, że ja nie chce ściągać

„Nie wiem, co chcesz zrobić, mówię ci, jak znaleźć potrzebną informację samemu, a nie czekając, aż ktoś ci wszystko pod nos podsunie".

MJ: Jeśli nie chcesz ściągać, to noś majtki z rozporkiem.

kopy jesteście!!!!

„Dziękuję w imieniu Action Redaction".

BTW: co to jest „kopa" (kop?), bo troszkę jestem do tyłu w lekturze słownika gimbolskiego?

i dawajcie lepsze gry
już was nie kupie

Maciek K.

To po co mamy dawać lepsze gry? :P

MJ: Świst opadających rąk przeszył półmrok redakcji, gdy tymczasem Kaloryferowy kończył przyklejać swoje różowe papucie do sufitu redakcyjnej łazienki, albowiem powszechnie wiadomo, że odłażące paputki będą zwiastowały nadejście wiosny. A zatem: oby do wiosny.

NA LISTY ODPOWIADAŁ
TERCET EGZOTYCZNY
SMUGGLER & MR. JEDI & 9KIER

Zilustrował Marek Lenc
Więcej rysunków Marka Lenca na DVD.

W PRENUMERACIE ZAWSZE TANIEJ

* OSZCZĘDZASZ PIENIĄDZE
* NIE OBCHODZĄ CIĘ PODWYŻKI CENY PISMA

13 kolejnych wydań CD-ACTION w cenie 179 zł

13 podwójnych wydań CD-ACTION

wysyłanych na jeden adres

(duża oszczędność, jeden egzemplarz w cenie 12 zł)

w łącznej cenie 312 zł

12 kolejnych wydań CD-ACTION + 12 kolejnych wydań PC FORMATU

w cenie 221,70 zł

Sprzedaż numerów archiwalnych: prenumerata@bauer.pl

WARUNKI ZAKUPU PRENUMERATY

1. Wysyłki egzemplarzy w prenumeracie realizujemy za pośrednictwem Poczty Polskiej, listami ekonomicznymi – koszt dostawy ponosi Wydawnictwo. Termin dostawy zgodny z Regulaminem Poczty Polskiej. Prezenty wysyłamy listem poleconym, za pośrednictwem Poczty Polskiej, w terminie do dwóch miesięcy od daty otrzymania wpłaty. Prezenty nie podlegają zamianie ani wymianie na gotówkę. W szczególnych przypadkach zastrzegamy sobie prawo wysyłki innego prezentu o zbliżonej wartości.

2. Zapłata: przelewem w ciągu 10 dni po otrzymaniu faktury proforma wraz z pierwszym egzemplarzem czasopisma. Faktury VAT wystawiamy na życzenie Zamawiającego.

3. W przypadku pytań lub reklamacji prosimy dzwonić pod numer 22 517 05 31 w godz. 9-16 lub wysłać e-mail na adres: prenumerata@bauer.pl.

4. Reklamacje płyt CD: tel. 71 341 20 83 w. 203, e-mail: reklamacja@cdaction.pl.

5. Zamawiającemu przysługuje prawo odstąpienia od umowy prenumeraty bez podania przyczyny i ponoszenia kosztów, jeśli zgłoszenie odstąpienia nastąpi w terminie 14 dni od dnia dostarczenia pierwszego numeru czasopisma. W innych przypadkach obowiązują przepisy Kodeksu cywilnego oraz Ustawa o prawach konsumenta. Wzór pisma o odstąpieniu od umowy znajduje się w Regulaminie sklepu, na stronie prenumerata.bauer.pl.

6. Prosimy o wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych w celu realizacji zamówienia i w celach marketingowych Wydawnictwa Bauer Sp. z o.o., Sp.k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa, także w przyszłości:
a) produktów własnych Wydawnictwa,
b) produktów, ofert specjalnych, starannie wybranych podmiotów współpracujących z Wydawnictwem.

Prenumeratę możesz kupić: ■ telefonicznie, dzwoniąc pod numer 67 354 16 05 ■ e-mailem prenumerata@bauer.pl ■ na stronie prenumerata.bauer.pl ■ faxem 22 517 05 30

NA DVD

Wszystkie opisywane programy i gry zostały sprawdzone za pomocą najnowszych wersji programów antywirusowych. Warto mieć na dysku C (niezależnie od tego, gdzie instalujesz grę lub program) ok. 10 GB wolnego miejsca. W przeciwnym przypadku instalacja może nie zakończyć się pomyślnie.

TU ZNAJDZIESZ NADRUKOWANY KOD

ZAWARTOŚĆ

PEŁNE WERSJE

Sniper: Ghost Warrior 2 PL ..... DVD
Anomaly: Warzone Earth PL ..... KOD
Anomaly: Warzone Earth – Mobile Campaign ..... KOD
Anomaly Korea ..... KOD
Anomaly 2 PL ..... KOD
Anomaly Defenders PL ..... KOD

DEMA

Read Only Memories ..... DVD
Song of Horror ..... DVD

FREEWARE

Codename: Nuclear ..... DVD
Miracle Mia ..... DVD
Monster Truck Challenge ..... DVD
Path to Victory ..... DVD
Supercow ..... DVD
Tetris Runner ..... DVD
To Lose One's Self ..... DVD
Wanderment ..... DVD
WizardWizard ..... DVD

GALERIE

Adventure Time: Finn and Jake Investigations ..... DVD
Age of Decadence ..... DVD
Below ..... DVD
Death by Game Show ..... DVD
Helldivers ..... DVD
Krai Mira ..... DVD
Prison Architect ..... DVD
Read Only Memories ..... DVD
That Dragon, Cancer ..... DVD
Unreal Tournament ..... DVD

MODULATOR ..... DVD
BONUSY ..... DVD
E-BOOKI ..... DVD

PEŁNA WERSJA GRY

SNIPER GHOST WARRIOR 2 PL

GATUNEK: FPS

18 ➤ PRODUCENT: CITY INTERACTIVE ➤ WERSJA PL: NAPISY ➤ OCENA W CDA: 5+ (CDA 05/2013) ➤ MULTI: DO 16 OSÓB ➤ WIN 7/8/10, CPU 2 X 2 GHZ, 2 GB RAM, GF 8800 GT/ATI HD 3850

Widok z wystrzelonego pocisku to killcam idealny.

Najwybitniejsze jak dotąd autorskie dokonanie rodzimego City Interactive i zarazem jeden z nielicznych prawdziwych FPS-ów (first-person snajperów) w historii. Zgodnie z obietnicą, jaką składa tytuł, gra odpowiada na żywotne potrzeby społeczne w postaci przemożnego pragnienia headshotów, najlepiej z bardzo daleka i tak, by nikt inny prócz sprawcy ich nie widział. Zamysł ten stara się uzasadnić jakaś fabuła, ale tak naprawdę ważne jest to, że jest snajperka i są głowy w celowniku. Niczego więcej od rozrywki oczekiwać nie wypada i sprzedaż blisko 2 milionów kopii gry na wszystkich platformach zdaje się tezę tę potwierdzać.

Sniper Ghost Warrior 2 to shooter taktyczny, **w którym bieganie i strzelanie to najszybsza droga do restartu. Tu należy ostrożnie przemieszczać się od osłony do osłony**, bacznie obserwować trasy patroli i eliminować te najbardziej oddalone – koniecznie wstrzymując oddech przy ściąganiu spustu. Da się też okazjonalnie zrobić dobry użytek ze skrytobójczych umiejętności – w tym egzekucji nożem – oraz high-endowego sprzętu, np. noktowizora. Najważniejszy atut gry jednak to wiarygodna balistyka każąca uwzględniać poprawki na wiatr i grawitację przy mierzeniu. Weteranów serii ucieszy też zapewne fakt, że znikły rujnujące „jedynkę" sekwencje z bronią maszynową.

Ghost Warrior 2 stworzony został na CryEnginie 3, rozgrywa się w trzech zróżnicowanych teatrach działań – na Filipinach, w Sarajewie, w Tybecie – i przyznać trzeba, że zwłaszcza pierwszy i ostatni naprawdę dają radę. Wisienką na torcie są świetne ujęcia „z pocisku" mknącego precyzyjnie w kie-

CD-ACTION www.cdaction.pl 03/2016 (253)

REDAKCJA
ul. Sukiennice 6, 50-107 Wrocław

Redaktor naczelny: Maciej Kuc
Zastępca redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa
Zespół redakcyjny: Daniel Bartosik, Michał Kuszewski, Tomasz Matusik, Aleksander Olszewski, Izabela Pogiernicka, Jacek Smoliński, Mateusz Witczak
Stali współpracownicy: Michał Amielańczyk, Dawid Bojarski, Aleksander Borszowski, Grzegorz Karaś, Marcin Kępski, Kamil Krupiński, Marek Lenc, Paweł Musiałowski, Paweł Raban, Tymon Smektała, Maciej Smoliński, Magdalena Ziemba
Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki
DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn

Reklamacje płyt DVD:
Tomasz Matusik – tel. 71 341 2083 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl
Sekretariat:
Dominika Dziosa-Józefiak
71 341 2083, faks 71 341 99 11
ul. Sukiennice 6, 50-107 Wrocław
Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
tel. 22 517 05 31 (do 5)
Biuro reklamy:
Lidia Ukleja, tel. 22 516 35 02
Adresy e-mailowe pracowników biura reklamy:
imie.nazwisko@bauer.pl
www.reklama.bauer.pl

WYDAWCA
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Tomasz Namysł
Członkowie zarządu: Andrzej Choynowski, Sławomir Bandurski
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Piotr Ludwicki
Dyrektor biura reklamy: Izabela Sarnecka

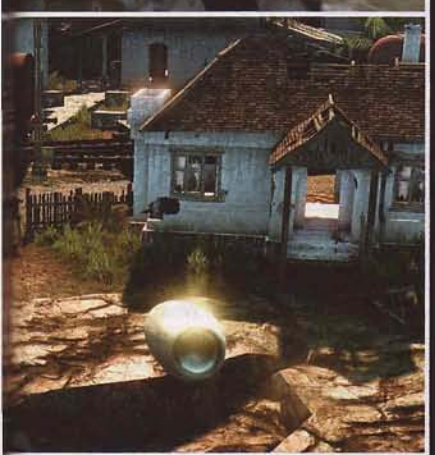
Druk: Drukarnia BDN Sp. z o.o, Sp. K.
Wykroty, ul. Wyzwolenia 54, 59-730 Nowogrodziec

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione.
ISSN 1426-2916
Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

FREEWARE

SUPERCOW

Niesławny profesor Duriarti uciekł z więzienia i przyporządkował sobie Sunny Valley, najcieplejszą i najprzyjaźniejszą dolinę na świecie. Zagrożone eksperymentami zwierzęta wezwały na pomoc Superkrowę, alter ego zwykłej mućki. Teraz, przemierzając w prawo kolejne etapy, bohaterska krowa ma jeden cel – dorwać Duriartiego. Przy okazji szuka ukrytych lokacji, zbiera pieniążki, unika przeszkód i skacze po głowach żołnierzom złego profesora. Śliczna dla oka grafika i relaksująca rozgrywka o nieszaleńczym poziomie trudności sprawiają, że Supercow jest pozycją dla wszystkich, niezależnie od wieku.



runku celu – prawdziwy killcam. Naprawdę niezłe jest też udźwiękowienie – zwłaszcza towarzysząca zmaganiom z wiatrem i spustem muzyka Michała Cieleckiego. Żeby jednak nie było, że gra jest idealna, to irytują liniowy projekt poziomów (szkoda, że dopiero Ghost Warrior 3 będzie w pełni otwarty) i oskryptowanie.

Ghost Warrior 2 rekompensuje braki satysfakcją po udanej egzekucji czterech konsekutywnych celów – dwóch snajperką, jednego z pistoletu i jednego nożem. Tym samym aż do premiery kolejnej, rzeczywiście wysokobudżetowej odsłony serii, w której pojawić się mają otwarty świat, misje dodatkowe i cykl dobowy, powinien wystarczyć z nawiązką. A teraz uśmiechnij się – jesteś w ukrytej lunecie!

Uwaga! Kod niezbędny do aktywacji gry w serwisie Steam (format XXXXX-XXXXX-XXXXX) otrzymasz, wpisując na stronie kody.cdaction.pl kod nadrukowany fizycznie na naszej płycie DVD (format YYYY-YYYY-YYYY-YYYY).

GATUNEK: RTS

12

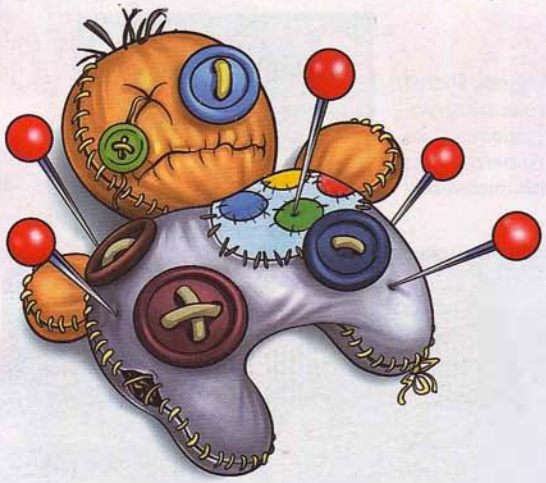
PRODUCENT: 11BIT STUDIOS ▶ WERSJA PL: PEŁNA ▶ OCENA W CDA: 7+ (ANOMALY: WARZONE EARTH – CDA 06/2011, ANOMALY 2 – 07/2013, ANOMALY DEFENDERS – 09/2014) ▶ MULTI: DLA 2 OSÓB ▶ PC: WIN 7/8/10, CPU 2 X 2,4 GHZ, 2 GB RAM, GF 9600 GS/ATI HD 4000

- Anomaly: Warzone Earth PL (PC, Mac, Linux)
- Anomaly: Warzone Earth – Mobile Campaign (PC, Mac, Linux, Android)
- Anomaly Korea (PC, Mac, Linux, Android)
- Anomaly 2 PL (PC, Mac, Linux, Android)
- Anomaly Defenders PL (PC, Mac, Linux)
- Soundtracki: Anomaly: Warzone Earth, Anomaly Korea, Anomaly 2, Anomaly Defenders

Megazestaw wszystkich gier **serii najbardziej niezwykłych RTS-ów naszego świata.** W zestawie znajdziecie Anomaly: Warzone Earth wraz z pochodzącą z wersji tabletowo-smartfonowej Mobile Campaign, ale także Anomaly Koreę, pełny sequel Anomaly 2 oraz ostatnią i finalną Anomaly Defenders (plus bonus w postaci oficjalnej cyfrowej ścieżki dźwiękowej z gry). Technicznie należą do gatunku tower defense, jednak w praktyce stanowią dokładną odwrotność formuły obrony wieży/bazy. W Anomaly jest „anomalnie" – **tu to my jesteśmy napastnikiem, który sforsować musi fortyfikacje obronne przeciwnika.** Powód mamy dobry – ludzkość stanęła w obliczu inwazji Obcych, którzy planują zrównać z ziemią największe i tylko od Dowódcy (ciebie) i jego (twojej) zautomatyzowanej, stale poruszającej się armii zależy los świata. Rozgrywka wymaga przytym równoczesnego planowania składu konwoju, wytyczania optymalnej drogi i zarazem kontrolowania samego Dowódcy, zdolnego pozyskiwać ze gliszczy użyteczne wzmocnienia. Formuła ta znalazła rozwinięcie w Anomaly 2, w której doszedł morfing jednostek (jak również multi w postaci dynamicznego tower offense vs. tower defense), by wreszcie w Anomaly Defenders oddać nam kontrolę nad jednostkami Obcych, ponownie – co ciekawe – stawiając rozgrywkę na głowie i zmieniając się w... tower defense. Sprawdźcie sami, dlaczego dzieła polskiego 11bit studios (recenzja najnowszego, This War of Mine: The Little Ones, w numerze) uznaje się za tak wyjątkowe.

Uwaga! Kod, który otrzymacie po wpisaniu w serwisie kody.cdaction.pl ciąguznaków nadrukowanych na płycie, nie jest kodem steamowym. Należy go wpisać w serwisie gamesrepublic.com. Z niego będziecie mogli pobrać nie tylko cały pakiet bez DRM-ów, ale też kody na Steam, jeśli będziecie chcieli powiększyć swoją bibliotekę w tym serwisie. Uwaga, pakiet dostępny jest także w wersji Mac i Linux, a trzy gry z niego – **Anomaly: Warzone Earth – Mobile Campaign, Anomaly Korea, Anomaly 2 – również na Androida**! Te ostatnie należy ściągnąć i skopiować do pamięci telefonu lub na kartę pamięci, jakiej w nim używamy, a następnie uruchomić. To spowoduje zainstalowanie gry poprzez „Instalatora aplikacji".

Procedura działania na gamesrepublic.com jest prosta. Konto w nim należy założyć, wpisując poprawny adres e-mail, i zaktywować, klikając na link w otrzymanym mailu. Następnie, po zalogowaniu się na stronie, w profilu w zakładce My Games należy znaleźć opcję Redeem Code! i tam wpisać kod pozyskany z kody.cdaction.pl. Następnie wybrać Anomaly Uber Bundle i klikając Get Code!, wygenerować kod do Steam lub wskazując platformy z rozwijanej listy, pozyskać gry w postaci plików instalacyjnych do wybranego systemu. Uwaga, do wzięcia, po kliknięciu zakładki Bonus Content, są także soundtracki do Anomaly: Warzone Earth, Anomaly Korea, Anomaly 2 oraz Anomaly Defenders.



Szpile

Lobby szyderców, czyli niepoprawnie o branży gier

Gra Vendetta: Curse of Raven's Cry, czyli poprawiona wersja obśmianego Raven's Cry, została wycofana ze Steama. Plotkuje się, że ma to związek z oskarżeniami, iż sporą część z nader pochlebnych opinii wystawili grze ludzie związani z wydawcą. Zwłaszcza że nie byłby to pierwszy taki wybryk TopWare. Cóż, grę można czasem poprawić, ale ludzie niepoprawni zostaną zawsze.

Firma PlayWay już ogłosiła powstanie DLC do gry, której nawet nie zapowiedziała – mowa o dodatku Golden Train do Train Service. Znając życie, to mają też już pierwsze trzy patche do wersji finalnej, która jeszcze nie istnieje.

Problemy pierwszego świata – Hideo Kojima pyta swoich fanów (więc i nas), czy się ogolić. Odpowiadamy: może zgolić ten koper. I aż się boimy myśleć, o co zapyta za miesiąc.

Microsoft obiecywał, że wsparcie dla Windowsa 7 zakończy się dopiero w 2020, ale już mu przeszło i ogłosił, że nowe procki będą w pełni pokazywały swoją moc – uruchomione na platformie z Windowsem – tylko z Win 10. Nie wiemy, czy to strzał w dziesiątkę, czy raczej strzał sobie w stopę, ale kłania się Henry Ford, który już dawno temu oświadczył, że nabywcy mogą sobie życzyć jego aut, w jakim chcą kolorze, byle było to czarny.

Graczo nazwisku Mohammed Khan został niedopuszczony do rejestracji do bety Paragona, ponieważ nosi to samo imię i nazwisko co terrorysta będący „na celowniku" rządu USA. Specjalny filtr wychwycił owe feralne połączenie popularnego imienia z popularnym nazwiskiem i odmówił dostępu. Sprawę odkręcono, poszkodowanego przeproszono, a nam nasuwają się trzy refleksje: 1. Co za idiotyzm, żeby w ogóle takie filtry przy rejestracji w grach stosować? 2. Kto o zdrowym umyśle liczy na to, że ukrywający się terrorysta nie tylko będzie chciał brać udział w beta-testach, ale i zaloguje się swoim prawdziwym imieniem i nazwiskiem? 3. I dlaczego odcięcie od beta-testów miałoby być dla takiego osobnika czymś przykrym? My tam znamy sporo przykładów, w których to właśnie zagranie w dany tytuł byłoby dotkliwszą sankcją.

Japoński gracz o ksywce Wanikun, aby nie stracić stanu gry Umihara Kawase, na wszelki wypadek nie wyłączył swej starej konsoli z sieci. Przez 20 lat (z jedną przerwą na przeprowadzkę, którą bateria w kartridżu szczęśliwie wytrzymała). Rekord rekordem, ale chcielibyśmy mieć w Polsce tak sprawne sieci energetyczne.

Sony podjęło próbę zastrzeżenia w amerykańskim urzędzie patentowym powszechnie używanego przez graczy sformułowania „Let's Play". Tupet, jaki był do tego potrzebny, imponuje nam tak bardzo, że nawet nie jesteśmy źli.

Oculus Rift będzie kosztował w przybliżeniu 3000 zł. Nie stać nas na żaden komentarz.

Twórcy polskiej gry Hatred zostali uznani przez amerykańską redakcję Playboya za „dupków roku 2015". Jako że, cokolwiek by mówić, Playboy ma ponad półwieczne doświadczenie w prezentacji różnych dupek, wyróżnienie należy docenić. Znaleźć się w towarzystwie oszukującego na testach Volkswagena czy dziennikarki podkładającej nogę uchodźcy z dzieckiem na ręku i otrzymać gustowny złoty medal z kupą to rzadkie wypr... wyróżnienie.

Jeden z serwisów pornograficznych opublikował statystyki, z których wynika, że spośród graczy konsolowych najchętniej z jego usług korzystają posiadacze PlayStation. Innymi słowy Sony znów branżowo szczytuje.

FNaF World, RPG w świecie Five Nights at Freddy's, zostało wycofane ze Steama po tym, jak przyzwyczajony do wypuszczania kolejnych części z prędkością karabinu maszynowego Scott Cawthon przyznał, że „wydał grę zbyt szybko". Tytuł prawdopodobnie jeszcze wróci, ale podejrzewamy, że w tym tempie po zrobieniu następnej części rozkręcający się dopiero developer w ogóle ominie fazę dystrybucji i ciśnie ją od razu do śmietnika.

Na Twitterze Petera Molyneux pojawiła się w wyniku hakerskiego psikusa wieść, że Szalony Piotruś odchodzi z branży i usuwa Godusa ze Steama. Nie zaczęliśmy się martwić do momentu, kiedy Molyneux obiecał, że nie zrobi ani jednego, ani drugiego.

Tymczasem zupełnie przy okazji nowy serwis GameBundle rozpoczął działalność od zbiórki 10 000 dolarów dla Bryana Hendersona – „zwycięzcy" Curiosity: What's in the Cube, który do dziś nie przeżył obiecywanego przez Molyneux „doświadczenia zmieniającego życie". Pamiętamy. ***[Smg, enki & Cross]***

(znalezione w komentarzach na fanpage'u CDA pod newsem o osobnej imprezie EA obok tegorocznego E3) Pewnie wstęp na imprezę 100 zł, ale z przyzwyczajenia do mikropłatności: +20 zł za możliwość chodzenia w butach, no i dodatkowe +20 zł za możliwość używania wzroku. Znając życie, nie zabraknie ultimate edition ticket za 599 zł, który pozwoli chodzić w butach, oglądać, a nawet używać telefonu. ***[Karol Łupiński]***

Naszą recenzję The Witness, gry Jonathana Blowa, możecie przeczytać w tym numerze. To, czego w niej jednak nie zobaczycie, to poniższe zdjęcie z Twittera autora. Przedstawia ono „coś, co pomogło mu w skończeniu prac nad grą". Wyspa w The Witness kryje wiele tajemnic, ale żadna nie owładnęła internautami tak bardzo jak dwa pytania: „co kryje się w tej butelce?" i „jaki dowcip klozetowy mogę na ten temat zrobić?".

Oficjalny kalendarz na luty Wargamingu zapowiada małą rewolucję w kalendarzu gregoriańskim. Dopatrywaliśmy się w nim nawet powrotu do słynnego radzieckiego kalendarza rewolucyjnego, ale tak długi luty nie śnił się nawet bolszewickim astronomom.